DEAD LANDS

КНИГА МАРШАЛА

РУКОВОДСТВО ДЛЯ ВЕДУЩЕГО

SAVAGE WORLDS

НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

КНИГА МАРШАЛА

Санкт-Петербург
Студия 101
2017

УДК 794.02
ББК 77.056я92
Б 87

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Литературно-художественное издание.
16+, предназначено для лиц старше 16 лет.
Книга Маршала / Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2017. — 208 с.

Авторы: Шейн Лэси Хенсли и BD Flory.
Перевод: Алексей Мун, Ольга Мыльникова, Кирилл Поливко.
Редактура: Анастасия Гастева.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия, или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, **www.studio101.ru.**
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: **www.karlmunchausen.ru.**

© 2017, Studio 101. Authorized translation of the English edition.
© 2008, Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group).
This translation is published and sold by permission of
Great White Games (DBA Pinnacle Entertainment Group),
the owner of all rights to publish and sell the same.

ISBN 978-5-905471-35-3

СОДЕРЖАНИЕ

ГРЯДЁТ СУДНЫЙ ДЕНЬ 5

Порядок всего сущего 5
Сила страха 9
Тёмные интриги 14
Терапия Мора 15

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА 17

Уровни страха 17
Ужасы былых сражений 18
Известность и дурная слава 18
Погода и естественные катастрофы 19
Призрачная руда 23
Танец Духов 26

РЕЛИКВИИ 28

Вечно-полный-барабан Техасского Джека . . 28
Дерринджер Люка Шота 28
Жезл для ку Бешеного Коня 29
Именные пули 30
Кандалы Бирена 30
Лапка джекалопа 30
Монокль Алабастера 30
Меч Кортеса 31
Могильные револьверы 31
Последний нож Боуи 31
Сапоги меченого 31
Шпоры Тома Смита 32
Атрибут нечестивого культа 32
Шестизарядники Дикого Билла 32

ТАБЛИЦЫ СУДЬБЫ 33

Успешная «Охота за Джокером» 33
Ветеран Дикого Запада 35
Сумасшедшие учёные и прочее безумство . . 36
Фиаско картёжника 38
Меченые 39

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ 46

ЗЕМЛИ ОХОТЫ 53

Приключения в Землях Охоты 54
Призыв духов 55
Земли Охоты 59

ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД 61

Восточное побережье 62
Спорные территории 66
Большой бассейн 71
Великий лабиринт 73
Великий северо-запад 80
Высокие равнины 82
Дезерет 84
Земли индейцев 86
Дикий Юго-запад 91

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ 96

ВСТРЕЧИ И СТЫЧКИ 103

Обычные животные 104
Люди 105
Знаменитости 114
Железнодорожные бароны 127
Духи Земель Охоты 133
Духи природы 134
Маниту 140
Предки 142
Порождения вуду 143
Зловещие твари 149

ГРЯДЁТ СУДНЫЙ ДЕНЬ

Некоторые следуют своим путём, вдали от всех остальных, — именно так некогда кочевали племена по Великим равнинам. Тебе, Маршал, тоже предстоит оправиться в путь в одиночку. Эта книга, полная мрачных тайн и рассказов о тёмных делах, предназначена только для твоих глаз.

Если ты внимательно прочёл книгу «Deadlands: Мёртвые Земли», что мы тебе настоятельно рекомендуем, то уже понял, что дела пошли плохо с большой буквы «П» года этак с 1863. Это так и в то же время не так. На самом деле потустороннее зло появилось в нашем мире гораздо раньше.

ПОРЯДОК ВСЕГО СУЩЕГО

С тех пор, как люди ступили на эту землю, в тенях их караулят порождения тьмы. У каждого народа есть свои призраки и страшилища, которыми пугают как детей, так и взрослых. Мы будем звать их «чудовищами», и, поверь, они действительно существуют.

Чудовища пробираются в реальный мир из мира духов. Индейцы зовут этот мир Землями Охоты, и мы вслед за ними станем называть его так же. Земли Охоты населены духами природы, которые в целом добры или как минимум безразличны к делам людей, и маниту — истинными воплощениями зла.

Маниту поглощают страх и другие отрицательные эмоции, которые люди испытывают при виде чудовищ, и направляют их в Мёртвые Земли. Это особое место в Землях Охоты, где обитают предводители маниту — невероятно могущественные злые духи, которые питаются собранным страхом. В настоящее время самыми сильными из них являются Жнецы — все остальные вынуждены довольствоваться лишь жалкими остатками их нечестивого пира.

Маниту не так много знают о своих таинственных владыках — только тот факт, что Жнецы поглощают направляемый в Мёртвые Земли страх. Жнецы пожирают его или копят для воплощения своих злых целей, но какие-то крупицы перепадают и маниту. Повинуясь воле Жнецов, злые духи рассеивают эти крупицы, создавая новых чудовищ, которые, в свою очередь, порождают новые страхи. За счёт этих страхов продолжают жиреть и увеличивать силу Жнецы.

Этот замкнутый порочный круг, терзающий мир, словно ненасытная клыкастая пасть, берёт своё начало у истока времён. Не только Жнецы высасывали страхи из человечества, но именно они, воцарившись в Мёртвых Землях, отнеслись к этому процессу как к виду искусства. Повсеместное распространение их власти не заняло у них много времени. Целые народы прозябали в страхе, пытаясь насытить их омерзительную утробу. Вплоть до конца Средневековья будущее человечества представлялось весьма мрачным.

КТО ТАКИЕ ЖНЕЦЫ?

Нельзя сказать, чтобы Жнецы были первыми злыми богами, появившимися в Землях Охоты. Само собой, в Мёртвых Землях существует целая иерархия нечистых духов, и Жнецы сейчас всего лишь самые могущественные из них.

Когда-то давно в Мёртвых Землях с ними почти никто не считался, но пару тысяч лет назад они подцепили свои маленькие вагончики зла к поезду по имени «Христианство». Когда новая религия набрала силу, Жнецы переродились под видом четырёх всадников Апокалипсиса. Новая личина позволила им заграбастать страх миллионов, которым раньше насыщался целый сонм злых божков, и оставить его для себя и своих немногочисленных приспешников.

Хотя далеко не все люди верили во Христа, Жнецы накопили столько могущества, что выставили из-за пиршественного стола всех остальных конкурентов. Теперь они могли беспрепятственно снимать сливки с любого страха, приносимого маниту, будь то страх христианина, мусульманина, иудея или кого угодно ещё.

ДРЕВНИЕ

И тогда Древние — наиболее уважаемые шаманы и целители из разных индейских племён Восточной Америки — собрались высоко в горах Новой Англии на совет. Их беспокоило, что количество чудовищ, разгуливающих по священной земле предков, всё растёт. Древние понимали, что зло невозможно победить в одночасье. С каждым чудовищем храбрецы сражались поодиночке. Надо было уничтожить маниту, чтобы те более не порождали новые ужасы.

Великая война духов

Древние обратились к духам природы с просьбой сразиться со злыми сородичами, маниту. Те согласились, но запросили за это свою цену. Древние должны были присоединиться к ним в этой войне. Тогда шаманы отправились в древние земли племени микамаков, на могилы предков, и начали долгий, изматывающий ритуал. После его завершения им удалось открыть проход в Земли Охоты.

Воспользовавшись им, Древние начали долгое сражение с маниту. Великая война духов бушевала в Землях Охоты сотни лет, и никто точно не знает, сколько времени прошло в человеческом мире. Эта битва велась тайно и была сокрыта от людских глаз. Только самые сильные медиумы могли заподозрить неладное.

В конце концов Древние одолели своих врагов, но, поскольку маниту являлись духами, их было невозможно убить. Единственное, что смогли сделать Древние, — вынудить маниту принести священную клятву о том, что пока сами Древние и духи природы остаются в Землях Охоты, те тоже не могут их покинуть. Отныне ни один дух, ни добрый, ни злой не мог вмешиваться в дела людей. Древние оказались заперты в ловушке с маниту, которых они одолели, но количество ужасов, разгуливающих в реальном мире, постепенно начало сокращаться. Великая война духов была выиграна, хотя шаманы заплатили за это высокую цену.

СКАЗАНИЕ О МЕСТИ

Маниту были верны своей клятве. За сотни лет на земле не появилось ни одного чудовища, а те, что ещё оставались, постепенно вымерли или исчезли.

А потом случилось вот что. Жил-был один юный шаман по имени Ворон из индейского племени саскуэханна. В 1763 году он как раз заканчивал своё обучение. Ворон был очень способным учеником и набрасывался на знания, которые ему давали старейшины, как голодный на еду. Хоть духи больше не могли посещать физический мир, шаманы и люди с сильным спиритическим даром общались с ними в Землях Охоты. Ворон проводил много времени в мире духов и жадно впитывал новые знания.

Однажды летним днём он отправился медитировать среди высоких гор, что находятся в но-

вой колонии бледнолицых, которую те называют Вирджинией. Во время этой медитации духи рассказали Ворону о Великой войне и о договоре, который Древние заключили с маниту. Однако внезапно беседа индейца с духами была прервана выстрелами, донёсшимися со стороны его родной деревни.

Ворон помчался вниз со всей быстротой, на которую был только способен, и грохот сражения сопровождал его шаги. Индейцу казалось, что его ноги обращаются в камень, а каждая миля пути до родного дома будто бы протянулась на лигу. Добежав, он успел увидеть, как банда бледнолицых расправляется с последним из его семьи. Так погибли все индейцы из племени саскуэханна, и Ворон остался единственным уцелевшим.

ПЕРЕРОЖДЕНИЕ ВОРОНА

Притаившись, Ворон смотрел, как убивают тех, кто был дорог его сердцу. С душой, полной ненависти, он покинул долину, когда-то бывшую его домом, и отправился скитаться по земле, ища способы обрести могущество, чтобы отомстить бледнолицым.

В своих странствиях шаман посетил множество стоянок индейцев и городов бледнолицых и постиг множество тайн. Среди прочего он узнал о ритуале, продляющем жизнь. Хотя Ворон родился в 1745 году, ему до сих пор не дашь на вид больше сорока. Но самый важный секрет, который ему удалось выведать, заключался в том, что Древние оставили проход в Земли Охоты, о котором почти все давно уже позабыли, распахнутым настежь.

С 1861 по 1863 годы Ворон побывал во всех племенах, до каких только смог добраться, и везде рассказывал о злой судьбе, постигшей его племя. Он говорил, что остался единственным уцелевшим, Последним сыном саскуэханны, и теперь разыскивает храбрецов, которые помогут ему утолить жажду мести.

Чаще всего другие шаманы понимали, что долгий поход Ворона по дороге мести исказил его душу. Многие старались изгнать его побыстрее. Тем не менее некоторые молодые воины, — чаще всего приёмные дети, взятые в племя после гибели их собственного, — поворачивались спиной к новой семье, чтобы присоединиться к Ворону на его мрачном и опасном пути.

Эти молодые воины разделяли его скорбь и гнев. Они тоже остались последними в своём племени, семье или деревне. Как и Ворон, они были Последними сынами.

Последние сыны

Ворон утверждал, что во всех бедах виноваты бледнолицые. Однако это было правдой лишь в ряде случаев. Чаще всего во всём было виновато безграничное непонимание, которое пролегло между двумя культурами.

Так или иначе, Ворон поведал Последним сынам, что знает, как одолеть их общего врага. Если бы они сумели освободить от клятвы маниту, пришло бы Время расплаты.

Ворон говорил воинам и шаманам, следовавшим за ним, что именно маниту защищали племена от всё расширявшейся экспансии бледнолицых. По его мнению, Древние были просто глупцами, поскольку позволили изгнать всех духов. Запретив маниту покидать Земли Охоты, они ослабили самих себя и вынудили племена стать на долгий и мучительный путь, ведущий к гибели.

По мнению Ворона, священный долг Последних сынов состоял в том, чтобы отправиться в Земли Охоты и вернуть духам их естественное право. Это можно было сделать только одним способом — убить Древних.

ОХОТА

В начале 1863 года Последние сыны отправились в долгий поход по лесистым горам Новой Англии. Их отряд достиг могил предков в древних землях микамаков в первый день июля и направился дальше, через ворота Древних в Земли Охоты.

Битва Последних сынов с Древними заняла много недель, хотя в нашем мире прошло всего несколько дней. Последователи Ворона совершали злодеяние за злодеянием, выслеживая и убивая Древних во имя своей мести.

Последние сыны закончили свою войну и вернулись из Земель Охоты третьего июля 1863 года. Уже вовсю гремела битва при Геттисберге, и до Дня независимости оставалось всего несколько часов.

Многие из Последних сынов навсегда остались в Землях Охоты, но их дело увенчалось успехом. Древние были мертвы, и руки убийц остались навеки запятнаны тёмной кровью духов. Маниту снова оказались на свободе.

Времени расплаты оставалось ждать недолго.

Время расплаты

Пока маниту были вынуждены оставаться в Землях Охоты, они не могли приносить в Мёртвые Земли лакомый страх. Жнецы погрузились в дрёму. Но как только последний из Древних был убит, договор оказался расторгнут. Выбравшись в земли живых, маниту немедленно принялись высасывать из людей страх, и Жрецы пробудились, почуяв грядущее пиршество. Они радовались вернувшемуся могуществу, но оставались настороже, помня об ошибках прошлого.

Получив урок, Жнецы усвоили, что они не могут так просто взять и наводнить мир чудовищами. К тому же армия монстров просто израсходовала бы всю их драгоценную энергию. Что ещё хуже, жалкие смертные перестали бы бояться созданий ночи и начали бы противостоять им так же, как Древние много веков назад. Гораздо выгоднее оказалось использовать не чудовищ, а зло, заключённое в самих людях.

Смертные и без посторонней помощи были способны сеять вокруг себя ужас. Когда страха накопится достаточно, подлунный мир станет подобен Мёртвым Землям, и Жнецы придут в него, чтобы править.

Сегодняшний мир

Сейчас, в 1879 году, Жнецы претворяют свои планы в жизнь достаточно успешно. Несмотря на перемирие, начались войны между штатами, и снова набирают обороты Великие железнодорожные войны. Индейцы сражаются против бледнолицых и друг с другом, некоторые племена забыли Пути предков, а иные отреклись от духов природы.

Мёртвые восстают из могил. По земле разгуливают странные твари.

Хотя планы Жнецов включают захват всего мира, наиболее пристальное их внимание сосредоточено на американском Западе. Порождениям мрака легко затеряться среди бесконечных равнин, а на фронтире, где нет законов, люди каждый божий день враждуют друг с другом. Однако перед тем, как рассказать, что же именно происходит на Мистическом Западе, — в том числе о штатах, где идут Великие железнодорожные войны, — мы поведаем о страхе.

СИЛА СТРАХА

Страх для Жнецов — словно хлеб насущный, и все их устремления направлены на то, чтобы в котле, где варится эта дьявольская похлёбка, всё время клокотало. Видишь ли, человеческий страх для них — что леденец для ребёнка, только гораздо более питательный. Они насыщаются энергией каждый раз, когда ковбой пачкает от страха штаны и зовёт маму.

На Диковинном Западе много чего можно испугаться и без Жнецов. На Спорных территориях шпионов и саботажников, работающих как на Союз, так и на Конфедерацию, — как нерезаных собак. Бандиты железнодорожных баронов охотятся друг на друга, мало заботясь о невинных жертвах, которые имеют несчастье попасться им под руку. Люди зачастую не могут рассчитывать даже на элементарное соблюдение законов. Тем временем маниту усугубляют ситуацию ещё больше, медленно, но неотвратимо оскверняя страхом окружающий мир, чтобы Жнецы в конце концов смогли почувствовать себя здесь, как дома.

ОСКВЕРНЕНИЕ

Маниту и Жнецы стараются изо всех сил, чтобы превратить Запад в ещё более неприятное место. Хотя Жнецы всё ещё не могут непосредственно влиять на события в нашем мире, они способны общаться кое с кем из своих могущественных слуг. Львиную же долю работы для них проделывают маниту, давая жизнь всяким жутким монстрам.

Повинуясь капризам извращённого вкуса маниту, чудовища могут принимать тысячи форм. Обычно злые духи порождают монстров, ори-

ентируясь на страшные истории, которые в ходу у простонародья, — неважно, у белых или у индейцев. Некоторые маниту прилагают силы к тому, чтобы поднять из могил мёртвых и затем отправить их пугать местное население, другие старательно раскапывают из пыли веков древние индейские мифы и запускают их разгуливать по прерии во плоти.

В каждом из этих случаев в какой-либо местности появляется жуткий монстр, который увеличивает *уровень страха*, — назовём его *сеятелем ужаса*. Подобные твари обычно едят героев на обед. Скорее всего, Маршал, в твоей истории (или даже целой серии историй) такое чудовище будет труднее всего одолеть. Это самый верный слуга Жнецов, который вселяет страх в жителей целых городов и областей.

Хотя у *сеятелей ужаса* могут быть свои приспешники, они не управляют всеми остальными чудовищами или злодеями, обитающими в окрестностях. Факт состоит в том, что чудовища Времени расплаты действуют в одиночку. Кроме того, в одном месте может обитать несколько монстров, но только один из них, самый ужасный, будет называться сеятелем.

Такой *сеятель ужаса* обычно хозяйничает где-нибудь в конкретном месте — например, в лесу, пещере, на заброшенном руднике, в городе, где исчезают люди, и так далее. Тем не менее сфера его влияния необязательно привязана к географии: например, маниту могут обитать в каком-либо артефакте или наложить на племя индейцев чудовищное проклятие.

Сеятели поднимают *уровень страха* на 1 каждый месяц при условии, что они творят достаточно злодейств, но при этом не перегибают палку. Это довольно грубый подсчёт, Маршал. Одни, более коварные создания, плетут свою злобную магию годами. Другие, наоборот, вторгаясь в этот мир, бесчинствуют так, что *уровень страха* подскакивает каждую неделю.

Если чудовище буйствует слишком сильно, то рост *уровня страха* может и приостановиться, потому что больше всего пугает неизвестность. Таинственный ужас, крадущийся по Лабиринту, который убивает старателей во сне,

способен напугать даже самых стойких. А вот банда кровожадных бандитов, даже если они восстали из мёртвых, — всего лишь очередной враг, на которого приходится тратить пули.

Раз уж мы упомянули о том, на что герой расходует свои пули, то поговорим о различных ужасах, с которыми ему придётся столкнуться, поподробней.

Чудовища

Чудовища — это такие рядовые пугала (только не говори своей группе, что мы их так обозвали). Хорошим (ладно, хорошими они быть не могут) примером подобных монстров являются ходячие мертвецы, стенолазы или висельные судьи.

Как правило, подобные существа озабочены только своим выживанием. Они ничего не знают про Жнецов и плевать хотели на то, что являются частью чьего-то там плана. Тем не менее эти чудовища не становятся менее опасными от того, что они не понимают своего места в общей картине мира. Неосознанность их действий вовсе не мешает подобным монстрам становиться *сеятелями ужаса*. Иногда эту роль может играть группа чудовищ, например, толпа ходячих мертвецов, внезапно наводнившая рудник.

Некоторые чудовища настолько часто встречаются, что их даже могут причислять к обитателям местной фауны. Например, к таким относят драконов Лабиринта, хотя народ с Востока и считает их героями легенд.

Служители

Служители гораздо опасней чудовищ. Так называют людей, которые избрали путь зла и успели далеко по нему продвинуться. Тем не менее, они крайне редко считают, что кому-нибудь служат. На Диковинном Западе из служителей наиболее известны капитан Джаспер Стоун, Ворон, преподобный Иезекия Гримм и Дариус Хельстромм, которые соответственно работают на Смерть, Войну, Глад и Мор.

Каждый из них в своё время по доброй воле совершил тяжкое злодеяние и таким образом вступил на скользкий путь служения, после чего начал совершать всё более страшные грехи — как известно, сложнее всего начать. Стоун был первым меченым, появившимся в наше время, чья душа оказалась настолько тёмной, что он сумел запугать собственного маниту до полного подчинения и выудил из него информацию про Жнецов. Джаспер стал их цепным псом, и теперь Жнецы спускают его на героев, которые осмеливаются бросить им вызов. В чём заключалось падение Ворона, прекрасно известно, и со времён победы над Древними Ворон и его приспешники изо всех сил продолжают истреблять бледнолицых. История Гримма несколько более туманна, но в конце концов он стал продавать голодающим человеческую плоть, чтобы усилить свои влияние и могущество. Хельстромм — просто сумасшедший учёный, одержимый манией величия, и ему наплевать на благополучие окружающих. Он относится к людям как к инструментам, которые можно использовать, а чаще всего просто как к объектам экспериментов.

Если захочешь, ты можешь сам создать служителей меньшего уровня, чтобы заставить их преследовать твой отряд. При этом важно помнить, что все служители когда-то были людьми (кроме Хельстромма, который до сих пор остаётся человеком), и каждый из них добровольно выбрал свою судьбу. Верь нам. Такова сделка с дьяволом. Со временем, эти падшие создания стали монстрами в буквальном смысле этого слова. Полные скверны души исказили их физические тела, а совершённые злодеяния позволили приобрести особое могущество. Однако тёмное прошлое служителей — их же ахиллесова пята. Хотя они почти неуязвимы, именно в прошлом кроются ключи к их поражению.

Обрати внимание, что служители в большинстве своём не представляют, чему они служат, да и сам факт службы будут отрицать с пеной у рта. Только самые могущественные понимают, что за их спиной стоят гораздо более тёмные и страшные силы. Даже Дариус Хельстромм, при всём своём всезнайстве, не догадывается о Жнецах.

Маниту

Маниту — злые духи, которые добровольно служат Жнецам. Они собирают страх и негативные эмоции, вызываемые чудовищами, и направляют их в ненасытные пасти своих владык.

Конечно, Жнецы достаточно сообразительны, чтобы приказывать маниту оставлять немного страха себе и создавать из него новых чудовищ, которые, в свою очередь, снова порождают страх. Напасть на маниту обычно невозможно. Даже если они участвуют в событиях непосредственно, — например, вселяясь в ходячих мертвецов, — для них это не более чем игра.

Самый простой способ избавиться от маниту — это заставить их голодать, понизив в какой-либо области *уровень страха*. Маниту можно уничтожить, но только в том случае, если злой дух связал себя с реальным миром, поселившись в теле *меченого* или воплотившись. Когда *меченый* получает в голову пулю, маниту развоплощается. Другой способ избавиться от маниту в теле *меченого* — провести *экзорцизм*.

Сами Жнецы стали настолько сильны, что неизвестно, можно ли их вообще отнести к маниту. Так или иначе, Жнецы не могут появляться в нашем мире, предоставляя рядовым маниту проделывать за них грязную работу.

Простые смертные

Простые смертные тоже могут работать на Жнецов, особенно те, кому нравится пугать других. Агрессивные индейцы, подстрекающие к войне армии бледнолицых, маньяки-убийцы и прочие им подобные опасны ничуть не меньше, чем самые жуткие чудовища, а страха вызывают едва ли не больше.

Жнецы и маниту очень любят простых смертных. Люди приносят ту же выгоду, что и чудовища, и при этом не требуют никаких вложений!

Уровни страха

Ты узнал уже многое о страхе, Маршал, — почему он важен Жнецам и насколько глубоко он пустил корни на Жутком Западе. Дальше в этой книге говорится о том, что у каждой местности, куда может занести твой отряд, есть свой *уровень страха*, который показывает, насколько основательно здесь продвинулись планы Жнецов по превращению нашего мира в ад. В следующей главе содержатся правила использования *уровней страха* в игре.

Теперь, когда стало понятно, откуда взялась вся эта жуть, пришло время немного узнать о том, что собой представляет каждый конкретный *уровень страха*.

Уровень страха 0

Здесь жизнь течёт без забот, приятель. Местные дружелюбны, небо безоблачно, ночью по улицам можно гулять в своё удовольствие. Неудивительно, что на Диковинном Западе подобных мест сохранилось совсем немного.

Уровень страха 1

Здесь некоторые уже верят в монстров, хотя, к счастью, никто их никогда не видел. Небо всё ещё безоблачно, но на ночную прогулку лучше взять с собой друга.

Уровень страха 2

Никто не рискует приближаться к жуткой старой лачуге на вершине холма. Местность всё ещё выглядит безопасной, но тени уже немного удлинились. Гулять одному ночью лучше не стоит, хотя это всё ещё не вопрос жизни и смерти. Этот *уровень страха* чаще всего встречается в наши дни.

Уровень страха 3

Начинает становиться жутковато. То тут, то там пропадают люди, и где-то поблизости обитает что-то странное (хотя об этом избегают заводить разговоры). Ночью лучше не выходить на улицу без оружия или верного друга.

Уровень страха 4

Люди таинственным образом исчезают, но потом их начинают находить, — правда, отдельными кусками. Постепенно меняется сама земля — тени скал начинают походить на злобно ухмыляющиеся лица, а в кукурузе раздаётся

зловещий шелест, как будто оттуда за тобой наблюдают. В шёпоте ветра с Высоких равнин слышится твоё имя.

Уровень страха 5

Вне всякого сомнения, происходит что-то не то. Жители видят монстров, и нет того, кто бы не был напуган. Цветы вянут, зато сорняки разрастаются пышно, как никогда. Ночью наружу лучше не высовываться, разве что с хорошо вооружённым отрядом.

Уровень страха 6 (Мёртвые Земли)

Хуже уже некуда, Маршал, — именно так во всей своей красе выглядит пейзаж из ночного кошмара. Монстры разве что галопом не скачут, камни похожи на черепа, а в завываниях ветра не просто слышится твоё имя — ветер шепчет его голосом твоего мёртвого друга. Любой, осмелившийся ночью высунуть нос наружу, обречён. Согласно плану Жнецов, весь мир должен превратиться в подобный кошмар.

Старатель

Рассказывая о страхе, Маршал, необходимо упомянуть одного парня, который действительно может помочь героям. Он малость чокнутый, но многое знает о том, о чём говорится в этой главе.

Зовут его Кут Дженкинс, это дряхлый седой старатель, который когда-то давным-давно повстречался с одним из Последних сынов уже после того, как был провозглашён Страшный суд. Логично предположить, что злобный индеец пожелал бы оскальпировать старого Кута, но данный конкретный поступил неожиданно: он покаялся. Видишь ли, он был при смерти, и совершённый грех не давал ему покоя.

Кут сначала не поверил словам умирающего индейца, но по мере того, как Америка начала становиться всё более жутким местом, до него стало доходить, что ему не соврали. Позже он столкнулся с созданиями, которые, хотя и были восставшими мертвецами, почему-то его не тронули. Как можно догадаться, это были *меченые*.

Со временем Кут выяснил о них довольно многое и изрядно разузнал о Жнецах и Судном дне (Времени расплаты). Он решил, что с этим надо как-то бороться. У чёртова упрямца почти получилось. Представь себе, он стал собирать армию — армию мёртвых.

Некоторое время назад Кут придумал некое снадобье, которое могло возвратить отлетевшей душе контроль над бренными останками, — надо было только залить это снадобье *меченому* в глотку. И старатель отправился в поход по Жуткому Западу, откапывая *меченых*, чтобы «исцелить» их. Он подозревал, что снадобье не будет действовать вечно, но надеялся, что знает о *меченых* достаточно, чтобы заметить, когда кто-то из них снова начнёт терять душу. Кут узнал и о жертве, принесённой Древними много столетий назад, чтобы избавить мир от Жнецов и подумал, что если кто-то другой займёт их место в Землях Охоты, то договор с маниту будет восстановлен. Кто ещё, кроме *меченых*, так хорошо подходил для этой роли?

Правда, у этого плана было одно слабое место, — если хотя бы одному маниту удалось бы вернуть себе контроль над телом, то договор снова был бы расторгнут. Так что план Кута, в лучшем случае, мог только на время задержать Жнецов, а не остановить их. Старатель до сих пор ищет что-нибудь более надёжное, чем старое снадобье, но пока его поиски безуспешны. К сожалению, единственный способ заставить маниту навсегда утратить контроль над *меченым* — это упокоить тело, но с подобным решением Кут никак не желает мириться.

Короче говоря, Старатель довольно много знает об одном из игроков на нашем поле — о Стоуне. Однажды Кут попытался «завербовать» одинокого всадника в свою армию мёртвых и едва это пережил. Зато теперь ему отлично известно, кто такой Стоун — личный палач Жнецов.

ТЁМНЫЕ ИНТРИГИ

Вот теперь можно приступить к рассказу о событиях и обстоятельствах Времени расплаты. Попробуем разобраться, чем были заняты верные псы Жнецов в 1879 году.

Пока что мы умолчим об интригах каждого из служителей — рассказ о них пойдёт немного позже. Сейчас мы попытаемся пролить немного света на то, где каждый их них обитает, и как именно их злодеяния послужили воплощению плана Жнецов.

ПИР ГЛАДА

Вся Калифорния и Великий лабиринт являются царством Глада, а служителя его зовут преподобный Иезекия Гримм. Он является главой Церкви заблудших ангелов и вместе со своими тринадцатью старейшинами (впрочем, кто-то называет их просто упырями) исполняет благородную миссию по поддержанию статус-кво между голодным истощением, парализующим страхом и фальшивым благочестием. В настоящее время в этой области вовсю пылают войны между племенами индейцев и железнодорожными баронами за недавно открытые залежи призрачной руды.

По случайному совпадению, город, полный фанатиков Гримма, служит и конечной целью для всех железнодорожных баронов. В ходе 1879 года соперничающие группировки расползлись по всему Великому лабиринту, с дьявольским упорством стремясь к вожделенной добыче.

АД ВОЙНЫ

Великие Равнины, Земли сиу, Конфедерация Койота, Спорные территории Колорадо, Канзас и вклинившаяся между ними Оклахома — это земли Войны. Именно здесь её мальчик на побегушках — Ворон — совершил большую часть своих злодеяний. Он и его Последние сыны продолжают ссорить между собой индейцев, так что племена уничтожают друг друга с ничуть не меньшим успехом, чем их самих — бледнолицые.

НАГРАДА СМЕРТИ

Стоун — этот, без всякого сомнения, самый жуткий из всех служителей — обычно стран-

ствует по землям Дикого Запада, на которые претендует Смерть, то есть по Техасу, Нью-Мексико, Аризоне и Неваде (не забывая, конечно же, заглядывать в Долину смерти в Калифорнии). Однако это совсем не значит, что он не может отправиться куда-то ещё. Нескончаемая миссия Стоуна способна забросить его в любое место. Кто-то утверждает, что он знает пути в Землях Охоты, забытые как духами, так и людьми, и может посещать другие миры… И даже времена.

ТЕРАПИЯ МОРА

Если судить по тому, что Мор хозяйничает только в одной области, — пустынной земле, что раньше называлась Ютой, — возникает соблазн подумать, что этот дух не очень-то высоко сидит на тотемном столбе Жнецов. Но думать так было бы серьёзной ошибкой, амиго.

Мор мог бы с лёгкостью стать самым влиятельным из Жнецов, а его служитель, широко известный доктор Дариус Хельстромм, совершивший столько научных открытий и промышленных переворотов, активно способствовал бы распространению двойной заразы призрачной руды и сопутствующих ей технологий как в Северной Америке, так и во всём остальном мире.

Тем не менее Хельстромм до сих пор остаётся человеком, так что его истинные устремления покрыты таким мраком, который может таиться только в глубинах человеческого сердца. Можно сказать, что его эксперименты со страхом уже давно не просто исследования, а шаги по кривой дорожке к чему-то гораздо более ужасающему. Время рассудит…

ПРАВИЛА ИГРОВОГО МИРА

Крепкого здоровья и бескрайнего терпения тебе, Маршал. В первую очередь правила из этой главы пригодятся тебе, чтобы мучить и пугать приятелей из твоей группы. По большей части они основаны на тех правилах, что уже были изложены в книге «Deadlands: Мёртвые Земли». Мы всего лишь даём героям достаточно верёвки, чтобы повеситься, а ты, Маршал, сам докончишь всё остальное. Кроме того, в этой части мы обсудим, что персонажи игроков могут противопоставить Жнецам, чтобы отвоевать Таинственный Запад у заполоняющего его ужаса.

Итак, как же можно применить в игре познания о Диковинном Западе? Читай и узнаешь. В этой главе собраны правила, посвящённые всем вещам, о которых ты только что прочёл, чтобы ими было удобней пользоваться во время игры. Так что, когда тебе понадобится узнать, что случилось с *меченым*, потерявшим контроль, или с картёжником, у которого не сработал карточный фокус, следует смотреть именно сюда. А начнём мы со всей подноготной о страхе.

УРОВНИ СТРАХА

Как мы уже упоминали, *уровень страха* в определённой области (мера того, насколько напугано местное население) отражается на местности. Это, в свою очередь, налагает штраф, равный *уровню страха* в данной местности, на все проверки *храбрости*. В каждом из регионов Дикого Запада свой определённый *уровень страха*, о чём будет рассказано в следующей главе. В разных местах этот уровень может меняться весьма сильно, но если не указано обратного, считай, что любое место в определённой географической области имеет тот же самый *уровень страха*, что и вся область. Описание того, что представляет собой каждый конкретный *уровень страха*, на стр. 12 поможет тебе рассказать игрокам, как выглядит место действия.

СНИЖЕНИЕ УРОВНЯ СТРАХА

Лучший способ для твоих неустрашимых героев бороться со злом — уничтожать страх, питающий Жнецов. Если группа одерживает победу над главным злом региона, один из персонажей может пройти проверку *убеждения* и поведать историю о победе над силами зла.

Рассказ о приключениях должен быть услышан достаточно большой или влиятельной аудиторией, вроде репортёра местной газеты, и всегда должен сопровождаться реальным рассказом игрока. Кроме того, рассказывать надо в той области, которая была поражена злом, — слушателям в Нью-Йорке не особо интересно, что происходит в Тмутараканьбурге, штат Айова.

Используй правила *социальных конфликтов* (см. «Дневник авантюриста»), чтобы определить результат. Сначала герой рассказывает свою историю в трёх частях, в конце каждой из которых он проходит проверку *убеждения*, как обычно. На результат проверки влияет *уровень страха*, однако Маршал может дать рассказчику положительный модификатор за артистичность.

Остальные герои могут помогать по обычным правилам, украшая рассказ сочными деталями, изображая фоновые звуки или просто указывая на те места, где рассказчик, по их мнению, слишком скромничает.

Когда все три проверки будут пройдены, подсчитай общее количество успехов и подъёмов и обратись к приведённой ниже таблице.

ФИШКИ СУДЬБЫ

В том случае, если благодаря стараниям группы *уровень страха* в области снижается, её члены получают новую блестящую *золотую фишку*. Это особая, однократная награда, которая кладётся в *банк*.

Не стоит отдавать *фишку* конкретному игроку — Фортуна сама решает, кому улыбнуться, когда перед следующей встречей все будут разбирать свои *фишки*. Если ты сам вытащишь *золотую фишку*, положи её обратно и тащи снова. Она, Маршал, полагается только героям.

Снижение уровня страха

Количество успехов	Результат
0	Люди уловили только одно: чудовища и зло действительно существуют. *Уровень страха* повышается на 1.
1–2	Никакого ощутимого эффекта.
3–4	*Уровень страха* понижается на 1, но всего на месяц.
5+	*Уровень страха* навсегда понижается на 1, а каждый герой в отряде получает золотую фишку.

Когда игрок вытащит и сыграет *золотую фишку*, та изымается из игры до тех пор, пока группа не приобретёт новую. После использования эту *фишку* в банк не помещают.

УЖАСЫ БЫЛЫХ СРАЖЕНИЙ

Несколько мест былых битв помечено на карте Мистического Запада и описано начиная со страницы 61. Никто не мешает тебе добавить и другие, если потребуется. Это пустынные области, пронизанные духом отчаяния, небо здесь всегда закрыто серыми тучами, а жуткий туман стелется над землёй, заполняя кратеры от взрывов. Повсюду разбросаны обломки боевых машин и бледные трупы. В таких неприветливых уголках в порядке вещей встречи с ходячими мертвецами, а то и с чем похуже.

На территории и в окрестностях полей сражений *уровень страха* повышается на 1 по отношению к остальному региону (максимум 5). Кроме того, дикие карты, которым не повезло встретиться с Создателем на территории поля сражения, тянут дополнительные карты, количество которых равно местному *уровню страха*, когда определяют вероятность вернуться *мечеными*.

ИЗВЕСТНОСТЬ И ДУРНАЯ СЛАВА

Молве рта не заткнёшь. По мере того, как кто-то делает себе имя — рассказывает о том, как ему пришлось подстрелить Джонни Ринго или травит байки о победе над Ужасом рудников Бакли, — он медленно но верно отращивает себе мишень на спине. И рано или поздно должен наступить день, когда враги нашего говорливого героя захотят добавить его голову к коллекции своих трофеев.

Когда герой ранга *ветеран* или выше въезжает в новый город, вели игроку вытянуть карту из колоды. Тот, кто достиг ранга *героя*, возьмёт две карты, а *легенда* — сразу три. Если же у героя имеется черта *дуэлянт*, ему полагается еще одна дополнительная карта, какого бы ранга он ни был.

Если получена фигурная карта, в ходе текущей игровой встречи появится молодой и горячий любитель пострелять, с которым герою случайно или намеренно придется помериться силами (см. правила *дуэлей*). Если же игроку достался джокер, это будет значить, что угроза удваивается либо служит началом очередной авантюры (здесь всё решает Маршал).

Если тебе сейчас не до того или внезапное появление какого-то сорвиголовы может нарушить твои сюжетные планы, можешь смело игнорировать это правило, Маршал.

ПОГОДА И ЕСТЕСТВЕННЫЕ КАТАСТРОФЫ

Землетрясения, обрушения и оползни встречаются на каждом шагу при путешествии по фронтиру, особенно если герои решат посетить Западное побережье. Попасть же под грозу или снегопад, быть застигнутыми бурей — так и вовсе обычное дело для смелых покорителей Дикого Запада. Вот что тебе нужно делать, если отряд вляпался в естественную (или даже противоестественную) катастрофу.

ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

С самого Великого землетрясения 1868 года западная часть фронтира отличается, мягко говоря, бурной геологической активностью. Слабая дрожь почти непрестанно гуляет вдоль тектонических разломов, и духи земли недовольно ворочаются в своих глубоких жилищах. В любой момент дрожь может перерасти в серию мощных толчков. Когда земля начинает трястись и взбрыкивать, будто дикий мустанг, немного найдётся охотников объездить такого скакуна.

Герои, попавшие в область землетрясения, должны пройти проверку *ловкости* и при провале распластаться и оказаться *в шоке*. Если при проверке навыка герой сталкивается с *осложнением*, он проваливается в разлом и получает 2d6 урона. Кроме того, бедолага застревает и не может двигаться, пока не оправится от шока. Любой побывавший в области землетрясения персонаж должен пройти проверку *характера* и при провале получить уровень *усталости* (на срок в 24 часа) из-за пережитого.

Герои, находящиеся во время землетрясения в зданиях или пещерах, вместо описанных здесь эффектов страдают от эффектов *обрушения*.

ОБРУШЕНИЕ

Часть потолка в тоннеле, по которому идет группа, или в пещере, которую исследуют герои, обваливается. Каждый персонаж в области обрушения должен пройти проверку *ловкости (–2)*. Успех означает, что герою удалось отпрыгнуть и избежать ущерба. Провал подразумевает, что бедолагу зацепило падающими обломками, и он получает 2d10 урона. Если при проверке навыка герой сталкивается с *осложнением*, он получает 3d10 урона и похоронен заживо. Заваленный персонаж не сможет выбраться самостоятельно: нужно, чтобы кто-то откопал пострадавшего. Это требует проверки *силы (–4)*. В зависимости от ширины тоннеля это может быть совместной проверкой либо действовать придётся кому-то одному. Можно совершать сколько угодно попыток, но каждая проверка — это час напряжённой работы. Герои с шахтёрскими инструментами получают +2 к результатам проверок.

Маршал может рассудить, что обрушение разделило отряд. Брось d6+3, чтобы определить длину непроходимого участка в ярдах. Каждый успех и подъём при проверке *силы (–6)* позволяет расчистить один ярд завала. Герои с шахтёрскими инструментами получают +4 к этой проверке. Каждая проверка отражает час работы.

ОПОЛЗЕНЬ

Оползни на Мистическом Западе — дело обычное. И, конечно, злодеи могут устраивать их с помощь грамотно размещенных динамитных шашек или подлых устройств вроде генератора землетрясений.

Каждый персонаж, оказавшийся в зоне оползня, должен пройти проверку *ловкости (–2)*. В случае успеха ему удаётся отпрыгнуть или отыскать убежище, чтобы укрыться. Провал означает, что персонажа протаскивает по ходу движения оползня на 10+2d10 клеток, и он получает d6 урона за каждые 5 пройденных клеток. Если при проверке навыка герой сталкивается с *осложнением*, это приводит к тому, что несчастного протаскивает на 20+2d10 клеток.

ГРОЗА

Предел видимости уменьшается до 12 клеток (что всё ещё считается *темнотой*), а почва под ногами обращается в трясину. Любой персонаж, который попытается бежать, должен пройти проверку *ловкости* и в случае провала распластаться и оказаться *в шоке*. Большая часть действий в грозу совершается со штрафом –2, прежде всего — проверки *вождения*, *пилотирования* и *верховой езды* (из-за скользких дорог, ужасной видимости и шквального ветра).

Кроме того, возможны разливы рек, удары молнии и селевые лавины (то же, что оползни), которые наносят ущерб зданиям, вызывают наводнения и не позволяют летательным аппаратам подняться в воздух или приземлиться. Если тебе хочется проявить немного жестокости, ты можешь сделать так, что в лошадь или транспортное средство героя ударит молния (2d10; ББ 10). Это должно слегка взбодрить присутствующих.

БУРЯ

Бури затягивают небеса мглой и приносят проливные дожди. Ливень ухудшает видимость (расценивай это как *темноту* при расчёте штрафов за освещение) и тушит большую часть немагических огней за d10 раундов. Кроме того, во время ливней вероятность *возгорания* есть только у легко воспламеняющихся материалов.

Буря налагает на большую часть действий штраф –1 из-за скользкой почвы, плохой слышимости, сильного ветра и т. д. Подвержены ли штрафам другие действия, решать Маршалу.

ГЛУБОКИЙ СНЕГ/ЗЫБУЧИЙ ПЕСОК

Сильные снегопады — большая редкость на юго-западе, однако по мере удаления на север их вероятность увеличивается, а ещё чаще они случаются в гористой местности. И дураку понятно, что по вине снегопадов дороги становятся едва проходимыми. *Глубокий снег* и *зыбучий песок* считаются *труднопроходимыми участками*. Кроме того, на все проверки *ловкости* и связанных с ней навыков налагается штраф –1 из-за того, что персонаж по колено (или глубже) увяз в снегу или зыбучем песке. *Снегоступы* позволяют избежать этих эффектов в случае *глубокого снега*.

БУРАН/ПЕСЧАНАЯ БУРЯ

Не так давно зима обрушила на Высокие равнины 132 дюйма снега (а это 4,2 метра!), чем изрядно замедлила передвижение по дорогам и, по сути, дала новое определение слову «буран». Не стоит и сомневаться, что во время странствий твоей группе стрелков ещё доведётся познакомиться с погодкой на фронтире.

Застигнутые бураном или песчаной бурей должны каждый час проходить проверку *выносливости (–2)* (в случае провала получая уровень *усталости*) до тех пор, пока не найдут укрытие (*выживание (–4)*, одна проверка на группу). Если при проверке *выживания* герой сталкивается с *осложнением*, это означает, что, отправившись на поиски укрытия, он свалился в каньон или расселину (2d12 клеток глубиной).

Кроме того, буря или буран налагают штраф –4 на все проверки *верховой езды*, *пилотирования* и *вождения*. Если при проверке герой сталкивается с *осложнением*, это означает, что лошадь понесла, либо что к транспортному средству применяется результат из *таблицы критических попаданий* (двигатель) из-за обледеневших запчастей или песка, забившего выхлопные трубы.

Обычно буря длится d4+2 часа, но ты можешь увеличивать это время, если того требует сю-

жет. К примеру, зимой на Северо-Западе метели обычно длятся 3d10+2 часа.

Если *буран или песчаная буря* бушуют дольше 12 часов, они оставляют после себя *глубокий снег* или *зыбучие пески*, эффекты которых будут действовать вплоть до конца метели.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ЖАРА

В пустынях жара и недостаток воды частенько оказываются причиной бесследного исчезновения отрядов. Игнорируй это правило на территориях фортов, городов, в поездах и местах, не относящихся к пустыням.

Однако если уж судьба занесла героев в пыльный и засушливый край, а до ближайшего колодца пара дней пути, судьба становится куда строже к незадачливым путникам.

Потусторонняя сушь уничтожает запасы воды отряда вдвое быстрее, чем того можно было ожидать. Ежедневная успешная проверка *выживания (–2)* обеспечивает достаточно воды и пищи для одного человека. Подъём при проверке позволяет обеспечить пятерых (одна лошадь считается за двоих взрослых людей).

Когда температура достигает тридцати градусов или выше, а на юго-западе нередко бывает и под сорок, следи за тем, сколько воды достаётся героям. Даже те, кто пьет по два литра воды в день (или больше), всё равно сильно устают и страдают от солнечных ожогов, так что каждый должен ежедневно проходить проверку *выносливости*, чтобы избежать получения уровня *усталости*. Если же достаточного количества воды нет, персонаж должен проходить проверку *выносливости* каждые двенадцать часов. На проверку налагается штраф –2, если у героя только половина нужного количества воды, и –4, если воды ещё меньше. В случае провала персонаж получает уровень *усталости*.

- –1 за каждые 5 градусов выше 30.
- +1, если герой воздерживается от физических нагрузок.
- +1, если герой находится в тени.

Восстановление: если жертва получает достаточное количество воды, она избавляется от одного уровня *усталости* в час.

При смерти: оказавшись *при смерти* от эффектов *жары*, персонаж получает тепловой удар.

Пусть герой пройдёт проверку *выносливости*. В случае провала *смекалка* и *сила* жертвы навсегда уменьшаются на одну ступень (минимум d4).

Если жертва проваливает вторую проверку *выносливости*, в течение 2d6 часов наступает смерть. Персонажи, погибшие от жары в местности с уровнем страха 4 или больше, восстают *иссохшими мертвецами*, если, конечно, не становятся *мечеными*.

Для определения температуры в °C случайным образом, бросьте d12 и прибавьте 25.

ИСПУГАННОЕ СТАДО

Коровы — пугливые существа, и напугать их может любой громкий и резкий звук. Глазом не успеешь моргнуть, как всё стадо срывается с места и несётся сломя голову, не разбирая дороги — лишь бы подальше отсюда. И не дай бог тебе оказаться на пути этой лавины.

Персонажи, оказавшиеся на пути несущегося стада, практически не имеют шансов его обогнать, так что им стоит поискать укрытие. Для того чтобы найти его вовремя, им потребуется пройти проверку *ловкости (–2)*. В случае провала героя пару раз задевают рогами и копытами, и он получает 2d6+2 урона. При *осложнении* персонаж попадает под копыта, и его начинают топтать. Он получает 4d6+4 урона. Две успешные проверки *ловкости* (или одна с подъёмом) означают, что персонаж убрался с пути скота. Кроме того, любой ковбой, которому не повезло в этот момент находиться при исполнении своих обязанностей, должен остановить и согнать паникующее стадо. Для этого требуется развернуть бегущих впереди быков, успешно пройдя проверку *верховой езды (–4)*. Провал означает, что невезучий погонщик и его лошадь распластываются и попадают в ситуацию, описанную выше.

ПРИЗРАЧНАЯ РУДА

Обычный фунтовый кусок необработанной призрачной руды горит примерно неделю медленным, стабильным пламенем, возле которого можно готовить. Готовка над ним испепелит практически любой обед за несколько секунд — температура пылающего куска руды достигает порядка 430 °C. Стержни из перемолотой и спрессованной руды, используемые большинством агрегатов и дьявольских машин, особым образом формуются и просверливаются для обеспечения большей площади контакта с воздухом, поэтому горят жарче и быстрее. Если просто подпалить топливный стержень, не помещая его в топку машины, он горит всего три дня, но температура при этом переваливает за 810°C.

Топки большинства агрегатов, использующих стержни из призрачной руды, не герметичны, и в них создаётся естественная тяга, что обеспечивает стабильный приток воздуха. Это заметно ускоряет процесс горения, а температуры хватает, чтобы расплавить обычную сталь — теперь мы говорим о 1460°C, амиго. Вот почему паровые котлы, работающие на призрачной руде, изготавливаются из призрачной стали, которая, как известно, способна выдерживать температуры, заметно превышающие 1650 °C.

Призрачную руду можно потушить, полностью лишив её доступа к кислороду. Использование для этих целей воды представляет угрозу для жизни и имущества, поскольку при поддерживаемых в большинстве топок температурах вода может мгновенно испариться и повлечь за собой паровой взрыв (так, паровой взрыв, образующийся при попытке потушить в воде один фунт призрачной руды, наносит 2d10 урона любому агрегату, работающему на этой руде, а также всем в пределах *большого шаблона*). Чтобы избежать этого, на большинстве паровых котлов установлены аварийные резервуары с песком. Если дёрнуть за аварийный шнур, то резервуар заполнит топку песком, без риска взрыва перекрыв руде доступ к кислороду.

ПРИЗРАЧНЫЙ ОГОНЬ

Призрачная руда, превращённая во взрывчатку (осведомлёнными людьми называемая «призрачным огнём»), пока очень редко встречается на Западе, и для большинства его жителей это чрезвычайная удача. Изготавливаемый из призрачной руды, перегоняемой и обрабатываемой с помощью секретного процесса (известного

Телеграф

Партизаны, бандиты, бури и многое другое — всё это вызывает сбои в работе телеграфных линий Таинственного Запада. Если твои герои собираются отправить кому-то телеграмму, а ты хочешь им насолить, для начала прикинь примерное количество миль, разделяющее отправителя и адресата. Вытащи карту и сверься с таблицей *результата передачи*.

Результат передачи телеграммы

Достоинство	Результат
2–4	Неполадки на линии случились где-то вдали от цивилизации. Сообщение будет доставлено через 2d6 дней.
5–7	Где-то на линии неполадки. Сообщение задержится на 2d6 часов.
8–К	Сообщение приходит без проблем, если дистанция передачи: **Пики:** меньше 500 миль. **Червы:** меньше 200 миль. **Бубны:** меньше 100 миль. **Трефы:** сообщение перехватили гремлины. В случае превышения дистанции или вытягивании треф сообщение перехватили гремлины. Обратись к таблице ниже и сравни значение вытянутой карты с ней.
Т–Дж	Сообщение приходит без проблем.

Гремлины!

Достоинство	Результат
8	Сообщение доходит, но оно набрано в обратном порядке.
9	Переставь слова телеграммы так, чтобы создать как можно больше проблем и неразберихи.
10	Придумай совершенно новое послание — разумеется, такое, которое доставит героям неприятности.
В	Придумай новое послание, но при этом гремлины телеграфируют обратно, подтверждая доставку первоначального сообщения.
Д	Послание отправляется в другой город.
К	Гремлины притворяются безумным оператором на другом конце линии. Они блокируют передачу, но при этом отправляют персонажам грубые насмешки и зловещие, загадочные фразы. Можешь делать всё, что взбредёт в голову, лишь бы доставить персонажам как можно больше проблем. Думай как гремлин, партнёр.

лишь доктору Хельстромму и его приближённым советникам), после чего смешиваемый с обычным чёрным оружейным порохом, призрачный огонь выжигает целые поля битвы… А потом горение продолжается. Он является основным ингредиентом «бомб призрачного огня» Хельстромма.

Как ни посмотри, этот порошок — чистое зло. Стоящие в пределах 4 ярдов (2 клеток) от бочки с призрачным огнём должны каждый раунд проходить проверку *характера (–2)*, в случае провала получая уровень *усталости*, исчезающий после ночи крепкого сна. В случае должным образом защищённой бомбы призрачного огня радиус становится равным 1 клетке, но эффект остаётся таким же.

Если его поджечь, маленький бочонок призрачного огня взрывается, покрывая пламенем *большой шаблон*. Добавь к радиусу взрыва 4 клетки для средней и 8 — для большой бочки. Взрыв бомбы призрачного огня покрывает площадь в два акра, то есть восемь тысяч квадратных метров. Каждый из этих взрывов считается *тяжёлым оружием*. Герои, оказавшиеся в зоне взрыва призрачного огня (бомбы или бочонка), попадают в серьёзные неприятности — урон наносится просто катастрофический.

Первым делом каждый застигнутый взрывом должен пройти проверку *выносливости (–3)* и при провале оказаться *при смерти*. Постройки в пределах взрыва разлетаются к чертям или вспыхивают, как сухие лучины. Кроме того, каждая цель в радиусе поражения получает свою порцию наполнившего воздух горящего порошка призрачного огня. Кинь для этих бедолаг d6 — они загораются при любом результате, кроме 1, и получают 2d10 урона каждый раунд, пока не потушат пламя (на забудь про описанные выше нюансы тушения горящей руды).

РУДНАЯ ЛИХОРАДКА

При длительном воздействии призрачной руды персонажи могут подхватить болезнь под названием «рудная лихорадка». Чаще всего её жертвами становятся шахтёры или безумные учёные, которые постоянно соприкасаются с этим минералом. Реальная опасность заболеть рудной лихорадкой грозит лишь тем, кто работает с рудой четыре часа в день или больше, или же тем, кто проводит большую часть своего времени в шахте, заполненной испарениями призрачной руды. Длительное использование устройств «Смита и Робардса» также считается!

Жертвы лихорадки чувствуют жар и головокружение. Некоторые говорят о странном ощущении жжения, как будто горит их кровь. Высокая температура вызывает бред у больных, а иногда и необратимые повреждения мозга.

После каждой недели длительного контакта с призрачной рудой персонаж должен проходить проверку *выносливости*. В первую неделю никаких модификаторов нет, но каждая последующая проверка совершается с суммирующимся штрафом –2, пока он не достигнет –6. После этого герой должен проходить проверку *выносливости* раз в месяц. В случае провала он подхватывает *рудную лихорадку*. Несчастный испытывает озноб и головокружение, а на все проверки параметров налагается штраф –2 до окончания болезни.

Заболевший лихорадкой персонаж должен ежедневно проходить проверку *выносливости*. В результате каждого провала он получает уровень *усталости*. Герой, прошедший три успешные проверки подряд, выздоравливает. Персонаж, который был *при смерти* и провалил ещё одну проверку *выносливости*, умирает.

У любого героя, находящегося *при смерти* от лихорадки, плохо работает мозг, и он впадает в *помешательство*. Пусть он пройдёт проверку по *таблице помешательства* безумного учёного (см. стр. 37) или придумает что-нибудь своё.

Если больной получит *глаза змеи* при проверке *выносливости*, то он воспламеняется, и его пожирает пламя. От ковбоя, погибшего таким образом, остаётся лишь кучка пепла, несколько пломб и кусок призрачной руды размером с сердце жертвы. Все свидетели этого жуткого события должны пройти проверку *храбрости (–2)*.

ТАНЕЦ ДУХОВ

Танцующие с Духами способны совершить невозможное — вернуть мертвецов к жизни. Церемония должна продолжаться вплоть до момента, когда шаманы упадут без чувств от изнеможения, но слухи не лгут — ритуал может изгонять страх, воскрешать мёртвых и разделять сущность *меченых* надвое.

Любой *меченый*, над которым собираются проводить обряд, помещается в центр круга, а рядом с ним — тела героев, которые нуждаются в воскрешении.

Танец Духов может исполнить кто угодно (в знак уважения, к примеру), но сверхъестественной силой он будет обладать только в том случае, если церемонию возглавляет знахарь, посвящённый в тайны проведения ритуала. На данный момент к ним относятся пайюты Тавибо, Водзивоб и Вовока, а также около двадцати других шаманов, обученных ими за последние несколько лет.

ОБУЧЕНИЕ ТАНЦУ ДУХОВ

Чтобы освоить Танец Духов, герой должен обладать чертой *мистический дар (шаманизм)*, а также навыком *знахарство* d6 или выше. Он должен на протяжении d6+1 дней выслушивать наставления шамана, обладающего *знанием (Танец Духов)* хотя бы на уровне d6. После этого герой может потратить своё следующее *повышение* для того, чтобы получить *знание (Танец Духов)* на уровне d4. Этот параметр можно увеличивать подобно любому другому навыку.

ИСПОЛНЕНИЕ ТАНЦА ДУХОВ

Проведение ритуала занимает пять дней. Каждый житель деревни должен принимать участие, будь то воин, охотник или даже гость. В конце каждого дня все Танцующие проходят проверку *выносливости*. При успехе они становятся *истощёнными* (штраф за *усталость* –2, снимается ночью крепкого сна), после чего падают без чувств до следующего утра, затем продолжают Танец. Провалившие проверку переходят в состояние *при смерти* на d4 дня и уже не могут вновь присоединиться к Танцующим.

Помощь

Кто угодно может помочь в проведении Танца, в конце каждого дня проходя проверку *выносливости*. Персонажи с чертой *мистический дар (шаманизм)*, продержавшиеся в течение всей церемонии (но не посвящённые в тайны Танца Духов), в конце ритуала могут пройти

одну проверку *знахарства*, добавляя за успех и каждый подъём +1 к совершаемой лидером проверке *знания (Танец Духов)*.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТАНЦА ДУХОВ

По истечении пяти дней лидер Танцующих проходит одну проверку *знания (Танец Духов)* (с учётом модификаторов от проверок участвовавших шаманов), чтобы определить эффективность ритуала. За успех и каждый подъём лидер может выбрать один пункт из следующего списка:

Понизить уровень страха на 1: понижение покрывает область радиусом примерно в 20 миль.

Добавить 1 к выдержке мёртвого героя: дополнительная выдержка учитывается только при попытке вернуться *меченым*. Мертвец получает карты как обычно, восставая из могилы в случае получения джокера. Если же в результате ритуала выдержка героя достигает 10 (учитывая ранг, эффекты черт и результат Танца), а в момент смерти он вытягивает джокер, то возвращается свежим, как горный ручей! Никаких маниту, никакой *власти над телом* — персонаж снова жив.

Пройти встречную проверку характера против маниту *меченого*: если шаман побеждает, то он изгоняет злого духа из *меченого*, который должен для этого пребывать в ритуальном круге в течение всей церемонии. Из тела покойника вырывается червь, который тут же с шипением растекается лужей грязи и желчи. Персонаж-*меченый* после этого умирает раз и навсегда.

Даже если шаман освоил навык *знания (Танец Духов)*, это ещё не значит, что он тут же узнаёт все мельчайшие нюансы. Объясни игроку, какие возможности в теории предполагает ритуал, но постарайся сохранить завесу тайны вокруг некоторых подробностей.

Местным чудовищам и сеятелям страха, к слову, этот ритуал нисколько не по душе, и они постараются помешать его проведению самым кровавым и жестоким способом!

РЕЛИКВИИ

Диковинный Запад полнится загадочными и древними предметами, каждый из которых окружён ореолом слухов и легенд. Так уж повелось, что после Судного дня многие и без того уникальные вещи приобрели поистине удивительные свойства. А то, во что начали верить люди, стало воплощаться в реальность, вызывая появление новых реликвий, обладающих свойствами, которые им приписывают.

Богатая история фронтира породила немало таких предметов, и обращаться с ними нужно с осторожностью: каждая реликвия обладает полезным свойством, но в противовес таит в себе какой-нибудь подвох. У каждого предмета две стороны.

Маршал, раскрывай информацию игрокам своевременно, особенно если они уже пострадали из-за её отсутствия. В некоторых ситуациях ты можешь позволить герою вспомнить что-то о найденном им артефакте, если персонаж успешно пройдёт проверку *знания (оккультизм)*. Подъём при проверке, вдобавок ко всему прочему, предоставит персонажу информацию о полезном свойстве. Подвох же определяется только эмпирическим путём…

Сила *наития* позволит узнать лишь историю предмета, но никак не преимущества и уж тем более опасности, связанные с изучаемой реликвией. А заклятья, распознающие магию, помогут понять только то, что перед героем мощная магическая вещь.

ВЕЧНО-ПОЛНЫЙ-БАРАБАН ТЕХАССКОГО ДЖЕКА

Эта безвкусно названная реликвия была создана тоже не отличающимся вкусом Джеком, стрелком, картёжником и просто экстраординарной личностью. Искусная гравировка дополняет инкрустацию выкованного из призрачной стали барабана для револьвера. 45 калибра.

К сожалению для хозяина, барабан был потерян пару лет назад. Джек очень хочет вернуть его. Если он увидит свой барабан у какого-нибудь ковбоя, то можешь попрощаться с этим парнем. Джек постарается не только забрать своё, но и пристрелить наглого вора. И вряд ли хозяин реликвии будет слушать объяснения.

Свойство: *вечно-полный-барабан* всегда полон патронов и подходит для любого револьвера. 45 калибра.

Подвох: не только сам Джек, но ещё и многие другие стрелки разыскивают этот барабан повсюду и готовы убить ради него.

ДЕРРИНДЖЕР ЛЮКА ШОТА

Этот причудливый двухствольный карманный пистолет некогда принадлежал знаменитому стрелку и, по слухам, картёжнику Люку Шоту.

Удаль Шота, прозванного «другом гробовщика», во владении оружием уступала только ловкости в обращении с колодой карт — ну, по крайней мере, если ему приходилось стрелять не дальше, чем через карточный стол.

Свойство: этот дерринджер, более чем все остальные, создан для скрытого ношения. На любую попытку обнаружить его налагается штраф –4. Кроме того, на дистанциях не больше двух клеток стреляющий из этого оружия не получает штрафов за *прицельную стрельбу*.

Подвох: на любой выстрел, сделанный из этого оружия с дистанции больше чем две клетки, налагается штраф –4 в дополнение к обычным модификаторам *стрельбы*. Кроме того, тот, кто обладает этим пистолетом, получает мелкий изъян *враг*. Владельца иногда внезапно об-

Орден святого Георгия

В 1869 понтифик Католической церкви созвал особый Ватиканский Собор. Он поставил своей целью разобраться в странных событиях, начавшихся летом 1863, также известных как Время расплаты.

Недостаток свидетельств не позволял церкви выработать официальную позицию по поводу происходящего. Однако совет принял решение создать особый тайный священнический орден для исследования всего разнообразия тревожащих Ватикан феноменов. Сформированная группа получила название ордена св. Георгия в честь героя древности, согласно преданиям, одолевшего самого настоящего дракона.

Орден малочислен и насчитывает всего сотню священнослужителей. Для краткости они часто называют себя георгианцами. Члены этого ордена отчитываются непосредственно перед Ватиканом. На 1881 год в Северной Америке активно действуют приблизительно два десятка священнослужителей-георгианцев.

Из-за отсутствия официального одобрения их деятельности церковью «несуществующие» георгианцы стараются действовать как можно более скрытно. Основной их задачей является исследование сверхъестественных событий. Однако случается и так, что члены ордена оказываются втянуты в непосредственное противостояние с силами зла.

Георгианцы, действующие на Мистическом Западе, часто работают рука об руку с «людьми в чёрных пыльниках», и начало этой дружбе было положено ещё в те времена, когда агентство Пинкертона не являлось спецслужбой США. Организации часто делятся информацией и работают вместе, если дело касается особенно опасных чудовищ.

Члены североамериканской ветви ордена во многом имеют более либеральные взгляды, если сравнивать их с коллегами из Старого Света, но всё равно наотрез отказываются иметь что-либо общее с так называемыми «командами чистильщиков» Агентства. Все георгианцы имеют *знание (религия)* d8+, а также черту *полезные связи (Агентство)* или *(Ватикан)*.

виняют в шулерстве со всеми вытекающими последствиями. Даже если персонаж не играет в карты, время от времени к нему подходят незнакомцы и весьма воинственно утверждают, что были им жестоко обмануты некоторое время тому назад.

Жезл для ку Бешеного Коня

Битва при Литтл-Бигхорн была одним из ключевых моментов Судного дня. Кровью, пролившейся в тот роковой час, были крещены несколько реликвий, весьма значимой из которых является жезл для ку Бешеного Коня. Когда Кастер палил из своих револьверов среди сражающихся солдат, сзади к нему подобрался Бешеный Конь и ударил по затылку своим жезлом для ку. Кастер выжил, но деяние Бешеного Коня навсегда наложило магический отпечаток на его ритуальный жезл.

Свойство: жезлом для ку Бешеного Коня может воспользоваться любой, в чьих жилах течёт индейская кровь, либо бледнолицый, официально принятый в племя. Первый раз за битву коснувшись жезлом представляющего опасность оппонента, воин может вытянуть из банка *фишку* (вместе с обычными преимуществами ритуала ку — см. изъян *ритуал доблести* на стр. 48 книги «Мёртвые Земли»).

Проведение обряда ку требует успешной атаки *касанием* с помощью соответствующего жезла. По правилам ку это касание не должно наносить урона. Обряд считается успешным только в том случае, если враг вооружён и опасен, и, кроме того, нельзя провести ритуал дважды над одним противником. Касание жезлом спящего оппонента засчитывается как ку только в том случае, если воин перед этим его разбудил.

Подвох: нет.

ИМЕННЫЕ ПУЛИ

Всякий раз, когда умирает рунный стрелок, пули, которые он не успел выпустить из своего револьвера, приобретают особые свойства.

Свойство: если написать на таких пулях имя жертвы, то герой получает преимущество +4 ко всем проверкам *стрельбы* и урона, если атакует цель, обозначенную на пуле.

Подвох: только то, что кто-то умер в тот момент, когда пуля стала особенной, и это не последняя смерть, связанная с ней.

КАНДАЛЫ БИРЕНА

Эти грубо сработанные кандалы, созданные самим Хойлом, как две капли воды похожи на те, что использовались для пленения чёрного колдуна Бирена. Хотя им уже более ста лет, герой вряд ли найдёт следы ржавчины. Любой, кто касается кандалов, чувствует тревожный холодок. Точное количество экземпляров неизвестно, но есть подозрения, что у сотрудников Агентства есть хотя бы одни такие.

Свойство: эти наручники делают невозможным любой контакт с Землями Охоты. Таким образом, картёжник оказывается не способен сотворить даже самое простое заклятье, а безумный учёный — разработать или построить агрегат, пока они закованы в эти кандалы. С их помощью также можно заковать *меченого*. Находясь в плену, он не сможет использовать свои особые способности, поскольку маниту не получают энергию из Земель Охоты. Кроме того, каждый день закованный *меченый* получает один *уровень усталости* из-за того, что маниту негде взять силы, необходимые для поддержания давно мёртвого тела.

Подвох: с этими кандалами в общем-то нет особых проблем, кроме того, что они влияют только на картёжников и безумных учёных.

ЛАПКА ДЖЕКАЛОПА

Отрезанная лапка джекалопа — хороший талисман. Правда, уже через месяц она начнёт гнить и пахнуть так, что её нельзя будет носить с собой. Тем не менее кто-то, обладающий достаточным опытом в таксидермии и некоторыми познаниями в оккультизме, нашёл способ хранить этот талисман гораздо дольше. Большую часть времени такая лапка на самом деле приносит удачу, но когда Фортуна сдаёт совсем дрянные карты, этот талисман оборачивается против владельца, лишая последнего шанса на успех.

Свойство: любой, кто носит с собой лапку джекалопа, получает одну дополнительную *фишку* в начале каждой встречи.

Подвох: при любом *осложнении* носящий с собой этот талисман не может потратить *фишку*, чтобы перебросить результат.

МОНОКЛЬ АЛАБАСТЕРА

Этот монокль в серебряной оправе принадлежал барону Симону Алабастеру из Нового Орлеана, картёжнику с претензиями на благородство. Когда монокли стали последним писком моды в Старом Свете, Симон, подражающий всем европейскими веяниям, тут же обзавёлся новомодным аксессуаром.

Барона (его титул иногда подскакивал до герцога, особенно когда было выпито слишком много) настиг печальный конец от рук (когтей?) неизвестной твари. То, что осталось от Симона, нашли в его каюте на борту «Трулейн Белль». Его голова была оторвана, а на лице с надетым моноклем лежала печать невыразимого ужаса.

Последнее, что Алабастер видел сквозь монокль, которым он так гордился, была неведомая сверхъестественная тварь. Это происшествие дало моноклю особую силу.

Свойство: монокль обладает силой, позволяющей владельцу видеть магическую энергию вокруг себя. Этот предмет даёт своему хозяину возможность использовать силу *увидеть сверхъестественное* (*характер* (+2)). Чтобы это сделать, необходимо надеть монокль и сконцентрироваться. Каждое применение обойдётся в один *уровень усталости*.

Подвох: иногда в монокль можно увидеть очертания той твари, что убила барона. Каж-

дый раз, когда герой использует силу монокля, он должен вытягивать одну карту. Если этой картой окажется джокер, то персонаж должен пройти проверку *храбрости* с чудовищным штрафом –6 без учёта *выдержки*. В случае провала герой проходит две проверки по таблице страха, а Маршал выбирает худший результат.

МЕЧ КОРТЕСА

Эрнан Кортес покорил ацтеков в 1521 году. Меч знаменитого конкистадора прошёл с ним всю кампанию по уничтожению целого народа и до сих пор несёт на себе печать столь нечестивых деяний.

Свойство: меч в руках владельца наносит *сила+2d8* урона. Это магическое оружие, которое может навредить таким существам, как призраки и им подобные.

Подвох: когда меч проливает кровь живого существа (наносит хотя бы одно *ранение*), на руке его обладателя появляется небольшое пятнышко крови. Каждый раз после этого пятно немного увеличивается, пока вся рука (до локтя) не начинает сочиться кровью. Это кровотечение не наносит вреда персонажу, но и остановить его нельзя. Липкая кровь портит одежду и осложняет появление в приличном обществе. Бинты и повязки быстро пропитываются насквозь и перестают помогать. Индейцы и мексиканцы посчитают это печатью зла и не станут сотрудничать с персонажем, если только сами не служат тьме.

МОГИЛЬНЫЕ РЕВОЛЬВЕРЫ

Никто не знает ни откуда появились эти стволы, ни кто их сделал. Кто-то считает, что их послали сами Жнецы. Другие же говорят, что револьверы — плод творчества могущественного и злого рунного стрелка. Но, так или иначе, тот, кто выпустил эти стволы в мир, оказал всем его жителям медвежью услугу.

Могильные револьверы сделаны из странного сероватого металла — не призрачной стали, но внешне очень похожего. Если долго их рассматривать, то изображающая корчащихся в адском пламени грешников искусная гравировка будет словно ползать и медленно извиваться по всей их поверхности. Когда дело доходит до стрельбы, револьверы будто сами собой впрыгивают в руки хозяина и начинают сыпать свинцом. Во время пальбы они издают ужасающий вой, который не способен заглушить даже грохот от револьверов. Те, кто выжил после встречи с могильными револьверами, говорят, что этот вой был страшнее, чем полученные ими увечья.

Свойство: могильные револьверы — пара *Армейских Кольтов* (12/24/48; 3d6+1; 1В, 6В; обойма —; ББ 2), которые не нуждаются в перезарядке. Они добавляют +2 к совершаемым владельцем проверкам *запугивания*, но только в том случае, если находятся на виду.

Подвох: револьверы наделяют владельца изъянами *жажда крови*, *дурной характер* и *мстительность (крупный)*. Некоторые утверждают, что каждый, кто их использует, обречён на мучительную смерть и будет вечность гореть в аду.

ПОСЛЕДНИЙ НОЖ БОУИ

Джим Боуи сжимал нож в руке, когда был убит солдатами Санта-Анны в Аламо. Кровь создателя наделила нож особой силой убивать его врагов.

Свойство: нож наносит *сила+d6* урона, а также *сила+2d6* урона всем, кто имеет отношение к мексиканцам.

Подвох: владелец ножа заражается жестокой нетерпимостью к мексиканцам и должен убивать мексиканских солдат, которых встречает, независимо от обстоятельств и препятствий.

САПОГИ МЕЧЕНОГО

Эти сапоги когда-то носил стрелок, вернувшийся с того света *меченым* и встретивший в них свою смерть… Ну, во второй раз. Носящий их в момент смерти имеет больший шанс вернуться с того света.

Свойство: если персонаж умирает в *сапогах меченого*, он тянет дополнительные три карты при попытке вернуться из могилы.

Подвох: сапоги невозможно снять с живого персонажа, если только не провести над ними успешный обряд *экзорцизма* (для встречной проверки используй *характер* владельца). Пока ковбой носит сапоги, на него не подействуют благотворные чудеса. Например, *исцеление* ему никак не поможет, но вот *оглушение* сработает как по маслу.

ШПОРЫ ТОМА СМИТА

Том «Медвежья Речка» Смит — человек, которому лучше не переходить дорогу. Каждый, кто нацепит пару (или даже одну из) шпор, которые Смит когда-то носил, сможет перенять толику его способности вселять в людей почтительный страх.

Свойство: навык *запугивания* каждого, кто наденет шпоры, увеличивается на одну ступень вплоть до максимума в d12. Если навык *запугивания* носящего шпоры уже d12 или выше, реликвия добавляет к проверкам этого навыка +2. Если у владельца нет навыка *запугивания*, он может игнорировать штраф –2 за неумелые попытки.

Подвох: владелец шпор получает изъян *дурной характер*.

АТРИБУТ НЕЧЕСТИВОГО КУЛЬТА

Когда погибают лидеры самых чудовищных культов мира, их чёрные души иногда переселяются в атрибуты их зловещей религии.

Свойство: самые могущественные из нечестивых атрибутов позволяют владельцу использовать одно заклятье чёрной магии. Маршал должен выбрать силу, основываясь на истории самого предмета. Для её активации владельцу реликвии требуется пройти проверку *характера*. Символ обладает 10 *пунктами силы* (которые восстанавливаются со скоростью 1 в час).

Подвох: любой атрибут нечестивого культа затронут какой-то скверной, хотя конкретные эффекты и могут меняться. Иногда, за несколько мгновений до гибели от рук каких-нибудь героев, предыдущий владелец символа переносит в нечестивый предмет свою душу. Когда кто-то получает предмет во владение, сидящий в вещице дух пытается подчинить новоиспечённого обладателя своей воле, точно маниту, борющийся за *власть над телом*. В этом случае владелец предмета начинает с *властью над телом*, равной +4, и должен проходить проверку *власти над телом* всякий раз, как использует реликвию.

Если нечестивый символ попадёт к *меченому*, то он должен будет бороться за *власть над телом* как с маниту, так и с духом реликвии.

ШЕСТИЗАРЯДНИКИ ДИКОГО БИЛЛА

Всем известна история гибели Дикого Билла, которому всадил пулю в затылок Джек Маккол. Но немногие знают, что пока Билла (некоторое время) глодали черви, кто-то умыкнул его парные флотские кольты одиночного действия. С того дня его револьверы стали частью истории самого Дикого Запада.

В любом случае, теперь Дикий Билл вернулся с того света и хочет свои стволы назад!

Свойство: эти флотские кольты наносят урон подобно многим реликвиям (12/24/48; 3d6; 1В, 6В; обойма 6; ББ 1). Кроме того, используя один (или оба) *револьвера Дикого Билла*, если только стрелок не получил критический провал, он может повторно бросать игральную кость, соответствующую навыку *стрельбы*, если на ней выпадает единица.

Подвох: если владельцу одного или обоих шестизарядников Дикого Билла выстрелят в спину, он получает дополнительные 2d6 урона.

ТАБЛИЦЫ СУДЬБЫ

Эта глава посвящена всем тем неудобочитаемым таблицам и табличкам, на которые мы только намекали в «Мёртвых Землях», — от печально знаменитой таблицы «Ветерана Дикого Запада» до последствий выбора новой силы безумного учёного. Завершим мы всё это более подробным рассказом о том, как включать в игру** меченых **и что с ними потом делать.

УСПЕШНАЯ "ОХОТА ЗА ДЖОКЕРОМ"

В том случае, если ещё одну дополнительную карту тянет Маршал, а такое возможно, то пусть игрок не знает её значения — это будет для него приятным сюрпризом.

Карта	Эффект
2	**Неудача:** этот парень не сумеет выбрать победителя, даже если в скачках будут участвовать только две лошади. Он получает изъян *неудачник*. Если Фортуна по-настоящему не в духе, то этот изъян может достаться ему дважды.
3	**Враг:** герой получает изъян *враг (крупный).*
4	**Двойник:** кто-то здесь сильно похож на героя! Причём он не слишком-то хороший парень и портит репутацию персонажа всюду, докуда доберётся. Маршал будет тянуть карту каждый раз, когда герой заглядывает в город. Если он вытащит фигурную карту или туза, то двойник недавно побывал здесь и имя героя запятнано. Герой получает

штраф –2 к *харизме* на всё время, пока пребывает в городе. Ну а если Маршал вытащит джокера, то герой *в розыске*.

5 **Семья:** у героя нарисовался член семьи, который периодически будет появляться в игре. Герой утверждает, что его семья мертва? И что с того? Маршал должен создать персонажа на один ранг ниже ранга ковбоя или ранга *новичок*, если сам ковбой тоже *новичок*.

6 **Интуиция:** каждый раз, когда опасность поднимает свою уродливую башку, у героя по спине пробегают мурашки, как будто паук ползёт по коже. Герой получает черту *шестое чувство*. Если она и так у него уже есть, модификатор *внимания* становится равен нулю.

7 **Амнезия:** у героя провалы в памяти. Причём немаленького такого размера. Может, виновата бутылка, может, ужасы войны — герой ничего не помнит о том, что творилось с ним в эти периоды времени.

8 **Договор:** соглашение между предками героя и духами (только не спрашивай какими) дало ему неплохое наследство. Пусть он выберет черту *меченого* на свой вкус.

9 **Услуга:** некто власть имущий задолжал герою немаленькую услугу. Он может воспользоваться ей в любой момент, если, конечно, сумеет добраться до должника. Считай это чертой *полезные связи*, и у героя +4 к проверкам *убеждения*, когда он будет выходить на контакт с этим человеком или просить об услуге.

10 **Звери:** животные или любят, или ненавидят героя. Если десятка красная, он получает черту *укротитель*. А вот если чёрная, то звери терпеть его не могут: они будут рычать, скулить и вообще производить много шума при появлении героя. Стоит ему хоть немного спровоцировать этих тварей, как они тут же на него накинутся.

В **Наследие:** кто-то из семьи героя умер и что-то завещал ему. Это может быть как чем-то хорошим, так и нет. Вытяни карту, Маршал. Если она красная, то наследство чего-то да стоит. В противном случае оно принесёт больше проблем, чем пользы. В любом случае, чтобы заполучить наследство, до него сперва нужно добраться, а это будет то ещё приключение.

Д **Духи:** герой притягивает каких-то духов. Они постоянно мучают его, не давая ни минуты покоя. Герой получает изъян *ночные кошмары*, но также +2 ко всем проверкам *запугивания*. Чтобы избавить себя от этих призраков, ему предстоит здорово постараться.

К **Реликвия:** у героя есть могущественная реликвия — современный Эскалибур или рог Роланда. Пусть Маршал вытянет карту. Красный означает, что реликвия относится к силам добра, чёрный — что она служит Жнецам. Маршал может выбрать реликвию сам, а может позволить игроку придумать что-то своё. В любом случае, реликвия эта весьма известна, так что пусть герой ждёт гостей, которые рано или поздно придут за ней. Чтобы освободиться от проклятой реликвии, ему нужно будет приложить немало сил (или просто умереть).

Т **Дар:** что-то странное приключилось с героем. Возможно, его похитили жрецы таинственного культа, которые при попытке принести его в жертву случайно подарили ему крупицу магической силы. Или случилось что-то ещё. Так или иначе, теперь у героя есть толика магической энергии. Пусть он выберет одну силу ранга *новичок*. Теперь герой может творить её один раз в день. Он использует *смекалку* вместо *сверхъестественного навыка* и получает пять *пунктов силы*. Если герой получает *мистический дар (или уже им обладает)*, он не может тратить эти пять пунктов на другие силы. Обратное, однако, вполне допустимо — этот странный дар можно заставить работать при помощи *пунктов силы* из любого источника.

Дж **Смерть:** герой умер, но не знает об этом. Он *меченый*. Маршал, вытяни карту. Если она красная, герой получает +1 к *власти над телом*, если чёрная — маниту получает +1 к *власти над телом*.

ВЕТЕРАН ДИКОГО ЗАПАДА

Это таблица для алчных до силы манчкинов, разевающих рот на кусок, который им не по зубам. Когда будешь оглашать результат, Маршал, не забудь про злорадный смех. Иногда, тем не менее, тебе может захотеться утаить результат до тех пор, пока не придёт час раскрывать карты.

Карта	Эффект
2	**Сглаз:** когда-то этот ковбой вляпался в грязь, из-за которой удача повернулась к нему спиной. Он получает изъян *неудачник*. Если у него уже есть этот изъян, то ему повезло (он не получает его ещё раз).
3	**Заклятый враг:** этот ветеран не довёл дело до конца. Его кто-то ищет, и этот кто-то желает ему смерти или чего похуже. Маршал должен придумать какую-нибудь мерзость, идущую по следу героя. Эта тварь весьма могущественна, однозначно *дикая карта* и, возможно, не обделена хитростью. С некоторой вероятностью, вместо того, чтобы выпрыгнуть на героя из теней, она захочет превратить его жизнь в ад.
4	**Долг:** у Агентства (красная масть) или Техасских рейнджеров (чёрная масть) есть что-то на героя, и если об этом узнает общественность, это доведёт его до петли. Организация нередко вербует его на всяческие сложные задания, и отказаться — не вариант. Когда эти люди приходят за героем, они не спрашивают дважды.
5	**Зависимость:** герой пытается утопить страшные воспоминания в бутылке. Он получает изъян *дурная привычка* (крупный; алкоголь или наркотик вроде опиума или пейотля).
6	**Ночные кошмары:** этот ковбой никогда не забудет ужасы, которые ему пришлось пережить. Они преследуют его даже по ночам, из-за чего он получает изъян *ночные кошмары*
7	**Увечье:** встреча с каким-то сверхъестественным существом не пошла на пользу конечности героя. Брось d6. 1–3 означает, что он *хромой*; 4–6 — что он потерял руку и получает изъян *однорукий бандит*.
8	**Уродство:** одна из тварей, с которыми сражался этот бедолага, оставила отметину на его лице или где-то ещё. Если шрам виден, герой получает изъян *уродство*.
9	**Безумие:** рассудок этого ветерана помутился, воспользуйся *таблицей помешательства*.
10	**Паранойя:** этот тип насмотрелся такого, чего не стоило бы видеть никому. Он боится темноты, опасается отходить далеко от лагеря по ночам и так далее. На все совершаемые этим трусом проверки *храбрости* налагается штраф –2.
В	**Болезнь:** чудище, с которым ветеран повстречался в недалёком прошлом, оставило ему подарок, от которого так просто не избавишься. Он получает крупный изъян *немочь* из-за раны, приобретённой в тяжёлой битве.
Д	**Порча:** героя донимают гремлины. Эти твари поганят все устройства, до которых у ковбоя дотянутся руки, включая оружие и даже предметы, не связанные с безумной наукой. Всякий раз, когда герой сталкивается с *осложнением* при использовании какого-нибудь механизма, устройство даёт сбой и отказывается работать до тех пор, пока кто-то не поработает над этим устройством 2d6 часов и не пройдёт проверку *ремонта*. Дьявольские машины, и так склонные к неполадкам, дают сбой при *осложнении (1, 2)*!
К	**Обречённый:** какое-то умное и чрезвычайно злое чудовище прокляло героя на своём смертном одре. На все *проверки на прочность* налагается штраф –2.
Т	**Отринутый:** когда-то давно, чтобы пережить встречу со сверхъестественным, этот ветеран совершил что-то ужасное. С тех пор мир духов отказывается ему помогать.

На героя не действуют никакие нацеленные на помощь чудеса или знахарство. Заклятья, безумная наука и чёрная магия работают как обычно. Счастливчик.

Дж **Проклятый:** тёмная сила коварной твари изувечила саму душу героя. В начале каждой встречи он тянет только одну *фишку* или ни одной, если у него есть изъян *неудачник*.

Дж **Великий герой:** судьба обрекла этого парня бороться со злом всю его смертную жизнь. Он её рыцарь, и его смерть ей некстати, по крайней мере, пока он не исполнит своё предназначение. Герой получает один пункт *выдержки* и черту *крепкий орешек* (*крепкий орешек+*, если обычная версия у него уже есть). Однако этот дар не лишён трагических последствий. Возможно, предназначавшуюся ему пулю поймает близкий друг или возлюбленная. В конце концов, судьба зла.

СУМАСШЕДШИЕ УЧЁНЫЕ И ПРОЧЕЕ БЕЗУМСТВО

Как ты уже мог догадаться по слухам и намёкам в «Мёртвых землях», Маршал, большая часть «новой науки» была создана безумными учёными, «вдохновлёнными» маниту. Злые духи нашёптывают им новые идеи во сне (хотя бóльшая часть учёных либо не подозревает об этом, либо отказывается в это верить), которые не работали бы вовсе, если бы не сверхъестественные свойства призрачной руды.

Ты не ослышался: несмотря на мнение «рациональных» учёных, призрачная руда имеет сверхъестественное происхождение. Она появилась ещё в 1863 году благодаря Жнецам и с тех пор порождает вокруг себя хаос. Заключённая в ней сила, на самом деле, происходит из того самого источника, о котором говорят её ярые противники, — призрачная руда образуется из проклятых душ.

Видишь ли, когда умирают плохие парни, то попадают они вовсе не в ад. Если Жнецы не превращают их в чудовищ, злые души отправляются в Земли Охоты, где становятся маниту. Может показаться, что это не так уж и плохо, но, поверь, это весьма скверная участь. Слабейших из маниту Жнецы превращают в призрачную руду, после чего возвращают на Землю. Души, заключённые в руде, при жизни были довольно гнилыми парнями, которым злокозненные маниту, вдохновлявшие их на злые дела, обещали веселье в загробной жизни. То, что злые духи обвели их вокруг пальца и теперь они навечно заперты в куске призрачной руды, становится для этих душ большой неожиданностью; до них довольно быстро доходит, насколько теперь ничтожно их место во Вселенной.

Именно поэтому при горении призрачная руда вопит — на самом деле это крик боли и отчаяния проклятых душ.

От длительного контакта с корчащимися в муках душами может поехать крыша у кого угодно. Поскольку учёные постоянно находятся рядом с этой дрянью, и, как известно, от гениальности до безумия один шаг, сумасшествие среди них — дело обычное. Добавь к этому шепчущих в их снах маниту, и тот факт, что они вообще сохраняют хоть какой-то рассудок, покажется удивительным. Каждый раз, когда безумные учёные выбирают *новую силу*, они получают *помешательство*.

Таблица помешательства

Карта	Эффект
2	**Не от мира сего:** герой часто забывает о простейших вещах. Он может, к примеру, съесть цельные кофейные бобы или забыть надеть штаны. Чтобы вспомнить какую-то важную деталь, учёный должен пройти проверку *смекалки*. Провал означает, что она вылетела у него из головы. Не злоупотребляй этим, Маршал. Используй только по особым случаям.
3	**Бред:** герой помутился рассудком и свято верит в какую-нибудь ерунду. Быть может, он считает себя оборотнем или же думает, что небо голубое, потому что его каждое утро красят «лунные человечки». Эта причуда понижает его *харизму* на 1.
4	**Эксцентричность:** этот парень из тех, кого мы величаем «эксцентриками». Другие же называют его просто «локо». Быть может, он вымачивает свою пищу в уксусе или же ест отруби килограммами, заботясь о своём кишечнике (фу!). Это состояние в общем-то безвредно и довольно забавно, хоть временами и раздражает, налагая на *харизму* штраф –1.
5	**Навязчивая идея:** коварный маниту убеждает героя, что кто-то или что-то является страшным злом и его нужно остановить. Всякий раз, когда персонаж получает этот результат, его безумие проявляется всё ярче. Поначалу он может лишь плохо выражаться о своих «врагах». Позже он попытается разорить или даже убить их.
6	**Депрессия:** непризнанный гений впадает в уныние, разочаровавшись в себе, в своих изобретениях, судьбе человечества либо же надежде на успех в очередном приключении. Он часто говорит о грядущей гибели человечества. Его потеря надежды лишает его 1 пункта *выдержки* всякий раз, когда он получает этот результат.
7–8	**Фобия:** учёный начинает бояться чего-то совершенно иррационального и не связанного с его исследованиями (фобия не мешает ему работать). Он получает крупный изъян *боязнь* , связанный с чем-то странным, а для других, возможно, даже забавным.
9–10	**Голоса в голове:** инженер начинает разговаривать сам с собой, бормоча под нос бессмысленную чепуху. Иногда он может слышать «голоса», отвечающие ему и нашёптывающие секреты гениальных изобретений. Самое страшное, что голоса ему не мерещатся. Это понижает его *харизму* на 1.
В, Д	**Паранойя:** все в этом мире хотят украсть его идеи, уж он-то знает наверняка. А возможно, возле его лаборатории рыскают коварные создания из «Измерения Икс», желающие заполучить его гениальные изобретения и захватить с их помощью мир. Его безумные заявления налагают на его *харизму* штраф –2.
К, Т	**Раздвоение личности:** всякий раз, когда кому-нибудь приходит джокер, характер учёного в корне изменяется. Сейчас он тихий и сдержанный. Чуть позже — хихикающий безумец. Выбери для бедолаги новый мелкий изъян, чтобы отразить эту перемену характера. Убедись, что этот изъян связан с психическим, а не с физическим здоровьем героя.
Дж	**Множественные психозы:** даже Дьявол бы вздрогнул, заглянув к этому бедняге в голову, — вытяни две карты и примени оба результата.
Дж	**Сила воли:** персонаж сумел устоять перед нахлынувшим безумием, избежав помешательства на этот раз.

ФИАСКО КАРТЁЖНИКА

Как уже говорилось выше, картёжники берут энергию, необходимую для своих заклятий, из Земель Охоты у маниту, вступая с ними в поединок разума. Картёжники склонны относиться к этим спиритическим дуэлям как к игре в покер, и, когда не идёт карта, колдуны частенько терпят фиаско. За деталями, когда надлежит пользоваться этой таблицей, обращайся к правилам по картёжникам в главе «По ту сторону» (см. «Deadlands: Мёртвые Земли»).

В любом случае, вышедший из-под контроля маниту — это плохая новость для мира живых.

Таблица расплаты

Карта	Эффект
2–4	**Утечка сознания:** маниту демонстрирует картёжнику видение Земель Охоты. Герой *в шоке*, из которого не может выйти d6 раундов, и значение навыка *колдовства* падает на одну ступень на 24 часа.
5–6	**Отдача:** маниту перегружает нервную систему картёжника мистической энергией. Герой получает 3d6 урона.
7–8	**Поглощение духа:** чародей должен пройти проверку *выносливости* и в случае провала оказаться *при смерти*, получив три уровня *усталости*. Даже в случае успеха он получает уровень *усталости*. Один уровень *усталости* снимается 15 минутами отдыха.
9–10	**Безумие:** маниту лишает картёжника рассудка. Герой проходит проверку по *таблице помешательства*. Кроме того, ему нужно пройти проверку *смекалки*. Провал означает, что помешательство остаётся навсегда. В случае успеха картёжник «приходит в себя» через d6 дней.
В-К	**Искажение:** заклятье срабатывает худшим для мага образом. Атакующие заклятья наносят урон ему или его союзникам, магия защиты действует на врагов, заклятья сбора информации выдают ложные сведения и т. д.
Т	**Ожог разума:** маниту оставляет на сознании картёжника неизгладимый след. Значение навыка *колдовства* навсегда падает на одну ступень.
Дж	**Фиаско:** вытяни две карты и примени оба результата.
Дж	**Шулер:** в последний момент картёжник находит лазейку и избегает расплаты.

МЕЧЕНЫЕ

Возможно, ты заметил, что в «Мёртвых землях» рассказано о том, как играть *меченого*, чего не было в ранних версиях руководства игрока. Да, теперь любой может решиться взять на себя роль одного из этих мёртвых парней. Но помни, Маршал, что *мечеными* не становятся, ими рождаются. Ну, перерождаются, если быть точным.

Маниту не слоняются по окрестностям, оживляя народ налево-направо, особенно героев с храбрыми и чистыми сердцами. Напротив, для того, чтобы привлечь внимание маниту к своему телу, его обладатель при жизни должен сотворить нечто особенное. Точнее, маниту заинтересованы только в тех людях, которые могут помочь распространению страха. Учитывая, что изначальная душа будет контролировать тело приличную часть времени, этого страха должно быть достаточно, чтобы компенсировать всё то добро, которое герой может сотворить, восстав из могилы. Короче, чтобы маниту оживил покойника, тот при жизни должен быть очень суровым типом, а ещё лучше — знаменитостью. Ничто так не веселит демона, как разрушение блистательной репутации при помощи убийств, насилия и прочего беспредела.

Следовательно, маниту склонны делать *меченых* из искателей приключений с ярким прошлым. Когда герой погибает, перетасуй *колоду действий* и выдай по карте за каждый пункт *выдержки* покойного. Если вытянули джокера, парень может вернуться с погоста. Естественно, выкарабкиваться из собственной могилы — это тебе не пикник, и в процессе покойник видит ужасающие сны. Прочитай описание наихудшего кошмара персонажа и используй его в качестве сценария.

Помни, что бывают случаи, когда маниту не станет оживлять даже самого крутого из героев. Поскольку демону необходимо оживить мозг, чтобы управлять телом, у трупа должна сохраниться бóльшая часть головы. Заметь, мы сказали «бóльшая». И Авраам Линкольн, и Дикий Билл Хикок получили пулю в голову и восстали из мёртвых, но у них осталось достаточно мозгов, чтобы демоны смогли их оживить.

И ещё, Маршал. Маниту не вселяются в *статистов*, поскольку духи отправляются обратно в Бездну, когда их тело умирает. Кто-нибудь может время от времени оживлять таких типов (откуда, собственно, и берутся ходячие мертвецы), но маниту не поселяются в них на постоянной основе, как это происходит с *мечеными*.

ПОПУТЧИК ИЗ АДА

Теперь, когда ты подсадил маниту одному из своих героев, что же с ним делать? По большей части дай персонажу жить дальше так, как он жил до своей смерти. Маниту обычно не вмешиваются в повседневную жизнь героя. Их не интересует, к примеру, закажет ли он виски или пиво в баре. Тем не менее, если демон обнаружит возможность посеять немного страха, он вцепится в неё быстрее, чем ты успеешь сказать «аминь». Последующие правила определяют, когда следует производить проверку *власти над телом*. Помимо этого, Маршал может в любой момент потратить фишку, чтобы потребовать такой проверки, если сочтёт это уместным (см. дальше).

Только помни, что маниту не станет сознательно подвергать хозяина опасности — если *меченый* погибнет, маниту погибнет вместе с ним.

Опасный променад

Когда маниту решает, что пора выйти прогуляться, действуй следующим образом: сначала потрать *фишку* (любого цвета). После того, как ты расплатился с адом, заставь героя пройти проверку *характера*, которой в закрытую противопоставляется проверка *характера* маниту (см. таблицу на стр. 40), и не забудь, что герой должен учитывать *власть над телом*. Маниту — *дикая карта*, как и сам *меченый*, так что использует *дикий кубик* вместе с игральной костью, *соответствующей характеру*, для встречных проверок *власти над телом*. Если маниту выигрывает, измени значение *власти над телом* героя, как описано в главе «По ту сторону» (в книге «Deadlands: Мёртвые Земли»). Ах да, демон получает контроль над телом и удерживает его в течение часа.

Сила маниту

Чтобы описать пробуждение через наихудший кошмар и узнать сложность проверки власти над телом, тебе потребуется определить значение *характера* маниту, оседлавшего *меченого*. Вытяни карту и сверься с таблицей.

Карта	Характер
2	Легион
3–8	характер маниту равен характеру героя
9–В	характер маниту превосходит характер героя на одну ступень
Д–Т	характер маниту превосходит характер героя на две ступени
Дж	великий маниту

Легион

Тело героя стало обиталищем сонма мелких маниту. Если тебе требуется определить их общее значение *характера*, вытяни карту, как если бы создавал персонажа (см. правила создания персонажа с использованием карт). Поведение *Легиона* хаотично, эти маниту более склонны к разрушениям, чем прочие их собратья. *Легион* может открыто напасть на друзей, прилюдно использовать мистические силы и вообще не волноваться по поводу скрытности. И говорить незачем, что *меченый*, которого оседлали духи *Легиона*, вряд ли сможет похвастаться длительным посмертием.

Великий маниту

Герой вытянул несчастливый жребий. Древний дух, крадущийся с ним по миру рука об руку, происходит из числа самых мощных и злобных тварей в Землях Охоты. И когда такие духи забираются в смертное тело, этому всегда есть веская причина. Великий маниту обладает значением *характера* d12+6. Все они своего рода гончие псы Четверых. Великих маниту посылают по следу *меченых* и прочих слуг Жнецов, которые осмелились отклониться от пути, предписанного для них Всадникам. Чаще всего речь идёт о *меченых*, которым удалось обуздать своих маниту, и чудовищах, которые стали слишком беспечны в своём бесчинстве.

Власть над телом 0 или больше

В пылу сражения демон иногда может попытаться перехватить поводья. Если картой действия героя оказывается джокер, маниту восстаёт, что требует немедленной проверки *власти над телом*.

Обратись к *таблице власти над телом* (стр. 172 в «Мёртвых Землях»), как обычно. Кроме того, если маниту побеждает, он получает контроль над телом *меченого* на один раунд и действует в своих интересах. Если джокер был красным, демон устраивает какую-то «шалость» — к примеру, стреляет в котёл ближайшей паровой повозки. Если же вытянут чёрный джокер, маниту действует по-настоящему злонамеренно (хороший пример — «случайная» пуля в спину товарищу).

Отрицательное значение власти над телом

Всё становится хуже, когда *власть над телом* падает до –1 или ниже. Помимо описанных выше эффектов, герой вытягивает карту из *колоды действий* в начале каждой игровой встречи. Фигурная карта или старше означает, что маниту намерен переменить баланс сил в долгосрочной перспективе и устроит серьёзные неприятности до конца этой встречи.

Выбери лучший (правильнее сказать — самый неприятный) момент для проверки *власти над телом* (тратить фишки не нужно!). В случае победы демон получает контроль на один полный час, и ты, Маршал, можешь продлевать этот срок, тратя по одной фишке за каждый дополнительный час без проверок.

Обратись к *таблице бесчинств маниту*, чтобы определить, чем занимается злобный дух. Если игрок вытянул красного джокера, на результат проверки по таблице налагается модификатор –2, и +2, если джокер был чёрным.

Маниту — злобные и мерзкие твари, но далеко не все из них умны. Получив контроль над телом *меченого*, они не обязательно будут действовать последовательно и логично.

Время веселиться

Теперь, когда контроль над телом у маниту, что именно злой дух будет делать с горемычным

героем? Всё, что захочет, Маршал. Только помни, что маниту не глупы: они знают, что, поселившись в теле *меченого*, они делают себя уязвимыми и очень опасаются быть пойманными и убитыми за свои проделки.

Помимо того, целью маниту являются хаос, беспорядок и страх, но совсем не обязательно смерть. Они практически никогда не станут открыто нападать, если есть хоть малейшая вероятность быть пойманными, предпочитая вместо этого полагаться на грязные штучки и тайные махинации.

Несмотря на это, если один из спутников *меченого* оказывается в опасном или безвыходном положении, большинство демонов не смогут устоять перед искушением воспользоваться ситуацией. Например, один из друзей *меченого*, безумный учёный, стоит на краю глубокой ямы, наполненной голодными степными клещами. Ни один маниту на Земле не сможет устоять перед тем, чтобы дать «ботанику» пинка.

Скользкая дорожка

Как только *меченый* начинает терять власть над телом, то встаёт на скользкую дорожку. Сначала он теряет контроль над собой на часдругой. Но если *власть над телом меченого* достигает –4, маниту получает шанс захватить тело навсегда. Каждый раз, когда *меченый* оказывается в отключке (но не убит выстрелом в башку) при *власти над телом* –4, маниту может попытаться забрать контроль окончательно. Это работает точно так же, как и временный процесс, описанный выше, но если *меченый* проигрывает, он проигрывает навсегда. Ты только что получил нового злодея, Маршал!

Мы уже походя упоминали это, но не вредно и повторить: маниту получают все способности своего хозяина. Это значит, что, если *меченый* картёжник теряет власть над телом, демон может проделывать его фокусы, использовать его черты и так далее. Исключениями из этого правила являются черты: *мистический дар (чудеса)* и *мистический дар (шаманизм)* — силы света не особо любят творить чудеса по воле демонов, так что маниту не могут получить доступ к этим способностям.

Сам герой, однако, может использовать эти способности, когда контролирует своё тело. Несмотря на то, что в башке у него суетится демон, высшие силы знают, что сам герой не совершил зла и не приглашал адского попутчика. Любые грехи, совершённые маниту, не считаются за грех для чудотворцев, поскольку они сами их не совершали: вся вина лежит на маниту.

Точно так же, как маниту могут пользоваться способностями *меченых* (в целом), они не могут использовать способности, которых у *меченого* нет. Демоны вынуждены ограничиваться теми трюками, которые умеет делать их оболочка.

Наконец, у маниту есть одно важное преимущество. Они могут слышать ушами и видеть глазами *меченого*, даже когда не контролируют тело (а вот в обратную сторону это не действует). Так что практически невозможно обманом заставить маниту обнаружить себя, если он того не хочет.

Даже если хитрая группа сможет как-нибудь обмануть злого духа, допрос ничего особого не даст. Маниту не ведают, что творится с остальными монстрами этого мира. О Судном дне они знают тоже не слишком много.

Они в курсе, что служат высшим силам, распространяя страх в мире, а те демоны, что всё ещё находятся в нематериальной форме, собирают этот страх и несут в Земли Охоты. Маниту не ведают, зачем на самом деле их хозяевам нужен страх, но знают, что эти существа обитают в Землях Охоты, в месте, называемом Мёртвыми Землями. Большую часть времени, когда маниту перехватывает вожжи, считай, что персонаж падает в обморок, засыпает или теряет сознание, по крайней мере, с точки зрения игрока. Затем придумай, какие злые дела демон может совершить за отведённый ему час (часы) и с какими последствиями потом придётся столкнуться несчастному *меченому*.

В том случае, если удивить остальную группу для тебя важнее, чем скрывать информацию от самого *меченого*, можно дать игроку управлять своим собственным маниту. А то ведь ничто не вызывает у игроков столько подозрений, как Маршал, заявляющий действия за игрока.

Бесчинства маниту!

Если *меченый* имеет отрицательное значение власти над телом, обратись к этой таблице, чтобы выяснить, какого рода беспорядки учиняет маниту, оказавшись у руля.

d10	Результат
1–2	**Объект насмешек:** маниту делает нечто не обязательно незаконное, но возмутительное, отчего в будущем *меченого* ожидают проблемы. Большинство демонов отличается извращённым чувством юмора.
3	**Драка:** *меченый* направляется в ближайший салун или иное общественное место и устраивает драку. Среди участников вполне возможны несчастные случаи, которые приведут к увечьям и смертям.
4	**Вандализм:** подстёгнутый своим «пассажиром» *меченый* принимается куролесить — нарушать границы частной собственности, убивать (и пожирать) скот, малевать на стенах непристойности.
5–6	**Мелкая кража:** демон заставляет *меченого* похитить некоторое количество вещей на сумму до $300. Процесс может сопровождаться проникновением со взломом.
7–8	**Секретное задание:** демон получает приказы от местного сеятеля ужаса из Земель Охоты.
9	**Крупная кража:** *меченый* совершает серьёзное преступление: кража лошади, угон скота, ограбление банка, дилижанса или поезда. Скорее всего, будут погибшие.
10	**Злобные деяния:** демон жаждет крови невинных и страха. Поджоги, убийства и прочие подобные гнусные действия идут первыми в списке.
11+	**Лис в курятнике:** маниту становится хладнокровным убийцей, и первыми в список попадут ближайшие соратники *меченого*. Демону не ведома жалость.

ШКОЛА ПОСМЕРТИЯ

Существуют вещи, которым можно научиться, если у тебя есть желание и терпеливый наставник. Кое-что, однако, можно усвоить только на собственном опыте. Во втором случае учителем выступает само время, и далеко не всегда оно терпеливо. Что ещё хуже — ученик может вообще не понимать, что учёба началась.

Время не отличается снисходительностью. У него нет прописанного плана, согласно которому ты будешь усваивать урок. Факты и события будут просто валиться на тебя, пока ты не научишься прикрывать голову.

Примерно так любой *меченый* и учится жить в новой шкуре. Обычно в тот миг, когда мертвец выбирается из могилы или из петли, рядом не находится никого, кто был бы в силах дать совет и направить. Бедолага оказывается в полнейшем одиночестве. Более опытные *меченые*, которые могли бы чему-то научить его, скорее всего, уже превратились в рабов своих маниту или слишком заняты тем, что держатся в тени и усваивают собственные уроки.

Так что же узнает покойник за пару лет после своего возвращения в мир живых? У большинства процесс самоосознания проходит в несколько этапов.

СТАДИИ ПОСМЕРТИЯ

Словно через времена года (или этапы разложения), восставший мертвец должен пройти через несколько этапов. Для большинства характерны шаги и их порядок, описанные далее. Впрочем, это не строгое правило, и один *меченый* может проходить этот путь быстрее, перескакивая через этапы, тогда как другой застрянет на каком-то одном очень надолго.

ЭТАП ПЕРВЫЙ: ОТРИЦАНИЕ

Никто не желает однажды проснуться в гробу. У Эдгара По найдётся прилично рассказов, которые кого хочешь в этом убедят. Но даже выбравшись из могилы, *меченый* часто не в силах поверить в то, что он умер, а потом вернулся к жизни.

Требуется некоторое время, чтобы все намеки сложились в хоть сколько-то цельную картину, спорить с которой уже невозможно. И ещё больше времени нужно для окончательного понимания, что всё это взаправду, и внутри тебя поселился демон, то и дело совершающий попытки завладеть вашим общим телом.

Даже после того, как *меченые* окончательно признают, что умерли и восстали из мёртвых, а души их оседлали злые духи, часть восставших мертвецов все ещё продолжает отрицать свою натуру, совершая разные «смертные» поступки. Они пытаются притворяться, что жизнь и сейчас может идти своим чередом, как это было до их гибели.

А поскольку вернуться к друзьям и семье они не могут — ведь все эти люди, скорее всего, присутствовали на похоронах! — такие *меченые* пытаются начать все с начала на новом месте, занимаясь тем же делом и ведя себя так, будто не умирали.

Им кажется, что игнорируя проблему, они заставят её исчезнуть. Конечно, это никогда не срабатывает. Рано или поздно маниту в их головах нащупывает слабину, старый враг является перекинуться словечком, а соседи начинают обращать внимание на странный могильный запашок. Так или иначе, судьба добирается до таких бедолаг.

В конце этого этапа многие *меченые* выглядят хуже некуда. Сражаясь с маниту, они отказываются спать и всячески пытаются отыскать способ прекратить разложение. Не чувствуя боли, они встают против ужасных опасностей и обзаводятся страшными шрамами.

Распробовав новые силы, *меченые* перестают заботиться о внешности и не беспокоятся о том, чтобы скрывать свою покойницкую суть.

Их не волнует, как много людей знает, что в округе завелся восставший мертвец, ведь сами они по большей части в это верить отказываются. По крайней мере до того момента, пока кто-то из горожан, пинкертонов или техасских рейнджеров не явится поставить жирную точку в этой истории — чаще всего прямо между глаз *меченого*.

ЭТАП ВТОРОЙ: МЁРТВЫЙ И ДОВОЛЬНЫЙ ЭТИМ

Преодолев этап отрицания своей участи, многие *меченые* начинают получать мрачное удовольствие от своих сверхчеловеческих способностей. К примеру, ты вдруг получил возможность поймать пулю — возможно, даже в сердце, — а уже через какие-то часы или дни снова вернуться как ни в чем ни бывало. Будет ли это тебя беспокоить? Наверняка. Однако удобно ли это? Ещё бы! Умение оправляться от подобного ущерба противоречит законам самой жизни.

Добавь к списку ещё несколько способностей, к примеру — подчинять насекомых своей воле, ползать по потолку на манер паука или выхватывать оружие с такой скоростью, что даже самые именитые стрелки Запада не успеют рассмотреть твоей руки. Такое могущество запросто может ударить в голову, несмотря на то, что всё это также лишний раз напоминает: ты навеки отправлен в отставку из рядов живых людей.

Этот этап — по-настоящему опасное время для ходячего мертвеца. *Меченому* может показаться, что для него не осталось границ и рамок, и ему разрешено всё. Могущество развращает. А по сравнению с обычными людьми *меченые* невероятно сильны. Хуже того, со временем их мощь только увеличивается. Нередко на этом этапе *меченый* обращается ко злу. Нет таких законов, по которым оба хозяина тела не вправе быть чудовищами. А монстры вполне могут и не сражаться за власть над телом. Господь да поможет окружающим, если чудовища сумеют договориться. Вероятно, именно так и появились самые кошмарные легенды.

Меченый на этом этапе начинает в первую очередь заботиться о собственном благе. Многие добывают в приключениях огромные деньги, на которые покупают новые тряпки, а также благовония и виски, чтобы заглушить смрад гниения. Они мертвы и наслаждаются этим фактом.

ЭТАП ТРЕТИЙ: ОСОЗНАНИЕ

Прожив достаточно долго, люди начинают ощущать, что былые радости больше не доставляют такого удовольствия, как раньше. Нравится тебе это или нет, но за весной всегда придет лето, которое сменят осень с зимой, а после вновь настанет весна. Сколько ни пытайся, ты не сумеешь помешать закату солнца только потому, что не любишь темноты. Человек может изменить разве что свое отношение к происходящему.

Даже если ты умер и вернулся из могилы, принцип не слишком меняется. *Меченый* может делать невероятные, недоступные живым вещи, но и для него существуют ограничения, а мироздание столь же равнодушно к нему, как и ко всем остальным.

Меченые, сумевшие просуществовать достаточно долго, чтобы достичь этого этапа, оставили позади период упоения собственной силой, поскольку понимают, что в итоге все сводится не к тому, какими способностями ты обладаешь, а к вопросу — что с ними делать. Эти восставшие мертвецы полностью погружаются во мрак либо посвящают себя служению добру. В обоих случаях они могут время от времени терять контроль над своим маниту, но обычно довольно быстро восстанавливают его. Они становятся величайшими героями — обычно невоспетыми, хотя бывает и по-другому — или самыми страшными злодеями из тех, кому довелось ходить по земле.

А ещё это годы осторожности. В отличие от тех, кто упивается своей силой, эти *меченые* используют способности только по необходимости, с точностью часовщика. Именно это и позволяет им выживать так долго.

Немногие *меченые* ухитряются дожить до этого этапа, но те, кому удалось, живут уже очень, очень долго. А с опытом приходит мудрость.

Умудрённые мёртвые ветераны стараются затеряться среди людей. Они не желают, чтобы о них знали, их не волнует слава — только результат. Чаще всего никто даже не подозревает, что кто-то из *меченых* оказался неподалёку, но стоит оказаться у них на пути — и ты даже не поймёшь, что именно тебя убило.

ЭТАП ЧЕТВЕРТЫЙ?

Возможно, помимо описанных выше этапов существуют и другие. У терпения маниту есть пределы, и хотя у тех духов, что созда-

ют *меченых*, упорства может быть чуть больше, чем у прочих, рано или поздно даже они могут устать бороться за тело, особенно если большую часть времени им приходится обретаться на заднем сидении, просто наслаждаясь поездкой. С другой стороны, человеческая душа в какой-то момент тоже может не выдержать.

Что произойдёт с *меченым* в этих случаях? Если маниту решит бросить это всё и уйти, прекратится ли существование восставшего мертвеца, или бывший *меченый* внезапно обнаружит, что он снова жив и свободен от всяческого зла? Если же человеческая душа проиграет долгую войну против маниту, что за чудовище появится на свет?

Если хоть кто-то из *меченых* и знает ответы на эти вопросы, он молчит. Впрочем, настолько старый ходячий мертвец должен был бы восстать из могилы задолго до Судного дня.

Есть время жить, есть время умирать

Требования: Л, ДК, меченый, характер d10+

Маршал, подумай как следует, прежде чем сообщать игрокам об этой черте. Она может изменить всё.

Когда *меченый* действительно осознаёт себя и свою связь с поселившимся в нём духом, маниту и его душа сливаются воедино, поддерживая и дополняя друг друга. И теперь даже смерть не может разлучить их.

Легендарный мертвец должен точно знать обстоятельства своей смерти — только оружие, убившее его в первый раз (и, возможно, только конкретно оно) или иной символический предмет, связанный с его перерождением в качестве *меченого*, могут отправить его в великое небытие. Маршал принимает окончательное решение по поводу этого предмета. Единственное ограничение — этот предмет должен всё ещё существовать хоть в каком-то виде, Смерть не любит слишком наглых шулеров. Остальное оружие может отправить мертвеца на временный отдых, но даже оторванная голова с последующим сожжением только задержит необратимое возвращение через d6 дней.

Второй шанс победить такого мертвеца — узнать одолевающий его *наихудший кошмар*. Если точно воспроизвести все обстоятельства этого личного страха, то после смерти от разрушения черепушки мертвец снова тянет карты, как будто только собирается стать *меченым*, и если он не встречает джокера… то пусть земля будет ему пухом. В ином случае — история мертвеца вновь продолжается через d6 дней.

Так что, партнёр, если тебе не повезло нажить себе такого врага, покопайся в его истории.

КОНСТРУКТОР ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Дикий Запад в 1879 году щедр на приключения. Страх витает в воздухе, и в любой момент готова разразиться недавно затихнувшая война. На фронтире опасные ситуации возникают сами собой, так что не дай им застать тебя врасплох, Маршал.

Когда ты не занят проведением эпизода кампании, авантюры или собственного сценария, ты можешь пожелать устроить игрокам небольшую встряску. Просто реши, какого рода бардак пришелся бы по душе твоим товарищам, а эта глава обеспечит тебе удобный набор инструментов для быстрого формирования соответствующих деталей.

Ты можешь и должен вставлять в эти сценарии свои собственные идеи, фрагменты прошлого и потаённые страхи героев. Что, если зверь, который держит в ужасе всю округу, — это не просто старый оборотень, а давным-давно пропавший брат одного из персонажей игроков? Нанимаясь охранять бронированный дилижанс, следующий в Додж-Сити, герои могут и не подозревать, что их злейший враг намерен ограбить его. Удели немного времени тому, чтобы связать события приключения с персонажами игроков. Это окупится сторицей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНСТРУКТОРА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Прежде всего тебе необходимо понять, чего хочется твоим игрокам, или решить, чего от них требует глобальный сюжет (допустим, пришло время отправляться в путь). Позволь им выбрать общее направление деятельности из списка, приведённого далее (там найдутся примеры для каждого варианта), после чего обратись к соответствующему разделу, чтобы прояснить для себя все кровавые детали. Пройдясь по всем таблицам, которые мы заготовили, ты сможешь смешать и подпалить новую увлекательную историю.

И, разумеется, ты вправе обращаться к таблицам случайных встреч в последующих описаниях различных территорий в поисках вдохновения.

Охота на чудовищ: есть лишь один способ развеять страхи местных жителей. Прикончи пару ночных кошмаров, и люди снова начнут улыбаться.

Исследования: отряд отправляется в гиблые земли на поиски древних руин или присоединяется к экспедиции Общества исследователей в Скалистые горы.

Работа по найму: герои предлагают свои услуги тому, кто больше (или хоть сколько-то) заплатит, а может — решили попытать счастья в верховой охране дилижансов «Уэллс-энд-Фарго».

Земли Охоты: вне зависимости от того, вошли герои в уже существующие врата или открыли их своими силами, им предстоит прогулка по миру духов (см. стр. 53).

Охрана порядка: многим городам не хватает людей, которые за скромную плату готовы нести справедливость. Некоторые герои целенаправленно скитаются по поселениям, выискивая, где бы навести порядок.

Странствия: если перемещение из пункта А в пункт Б — основная тема встречи, случайные события позволят привнести разнообразие в игровой процесс.

ОХОТА НА ЧУДОВИЩ

Зло крадётся в ночи. И ни одна компания нормальных героев не устоит перед соблазном выследить его и нашпиговать свинцом. Во-первых, гораздо проще выспаться в пансионате мисс Джессамины, когда на улице не начинают чуть что вопить о полночных тварях. Во-вторых, со-

гласно традиции, именно такими делами занимаются те, кто называют себя героями.

В подобном сценарии отряд изначально имеет наводки на какую-то определённую добычу либо пытается таковые отыскать (в этом случае можешь начинать действовать сам, если игроки не поторопятся). В любом случае стоит запомнить одно простое правило — если уж герои отправляются поискать чудовищ, они должны их найти.

Обратись к таблицам случайных встреч и придумай наихудшее проявление полученного результата. Если выпала встреча с *летучими дьяволами*, считай, что не меньше дюжины тварей обосновались на вершине ближайшего холма. Речь идет о *степных клещах*? Это по-настоящему большое гнездо. С полдюжины *гремучников* наводят шороху на Высоких равнинах? Ко всем чудовищам, которые обычно ходят в одиночку, присоединяется ещё d4 собрата, чтобы нагнать больше страху.

ИССЛЕДОВАНИЯ

Предположим, герои хотят найти что-то определённое: место захоронения утраченной реликвии или древние осыпающиеся руины в гиблых землях, по слухам, пропитанные мистической энергией. Прежде всего реши, где конкретно находится этот предмет или место (если они действительно там находятся). Пусть игроки укажут на карте, куда намереваются отправиться их персонажи, а после этого вели им каждый день пути проходить проверки *выживания* или *выслеживания* (и то и другое со штрафом –4). Успех означает, что герои что-то нашли. Возможно, не то, что искали изначально, но, без сомнения, интересное.

Как и во время путешествий, каждый день поисков вытягивай карту, чтобы определить вероятность случайной встречи, а если хочешь добавить перцу в повествование, раз в несколько дней используй дополнительный эффект из *таблицы странствий*, приведённой далее в этой главе. Пройди одну проверку по *таблице осложнений*. Для такого сценария подойдут детали вроде злобных чудовищ, что охраняют сокровища, либо загадочных мест, скрывающихся на просторах Запада.

РАБОТА ПО НАЙМУ

Возможностей для найма на Спорных территориях предостаточно. Как ни называй себя — вольным стрелком, наёмником или специалистом по решению проблем, — ты всегда найдешь возможность подставить шею и получить за это крупную награду (если сбережёшь голову, конечно).

Если герои намерены продать свои услуги, прежде всего реши, кто «ведёт дела» в этих краях. Если события приключения развернутся в одном из уголков фронтира, рассмотренных в этой книге или имеющихся у тебя дополнительных руководствах, то проконсультируйся с этим описанием, чтобы понимать, какие народности, группировки, компании и фракции проявляют здесь активность. В других местах просто используй *таблицу участников* — обычно это будет d4 крупных игроков единовременно. Можешь свободно увеличивать или уменьшать это количество, если того требует конкретная ситуация.

Получив успех при проверке *уличного чутья*, герои выяснят, какие группировки сейчас активны. После этого герои могут сами решить, с кем попытать счастья. Средняя ежедневная оплата услуг бывалых наёмников (то есть персонажей ранга *закалённый*) равна $25. Кто-то платит меньше, кто-то больше, а более опытные наёмники могут рассчитывать на прибавку. Обычно наниматель всегда оставляет себе пространство для торга.

Используй *таблицу проблем*, чтобы определить, ради чего героев нанимают, и сам реши, что именно им потребуется сделать или предотвратить. Чтобы закрутить сюжет похитрее, обратись к *таблице осложнений*.

Частенько бывает так, что от нанятого отряда требуют поистине ужасных вещей, которые изначально не входили в сделку. Таким образом отвага героев будет подвергнута серьёзному испытанию, а изначальная завязка может перерасти в отдельную увлекательную историю.

ОХРАНА ПОРЯДКА

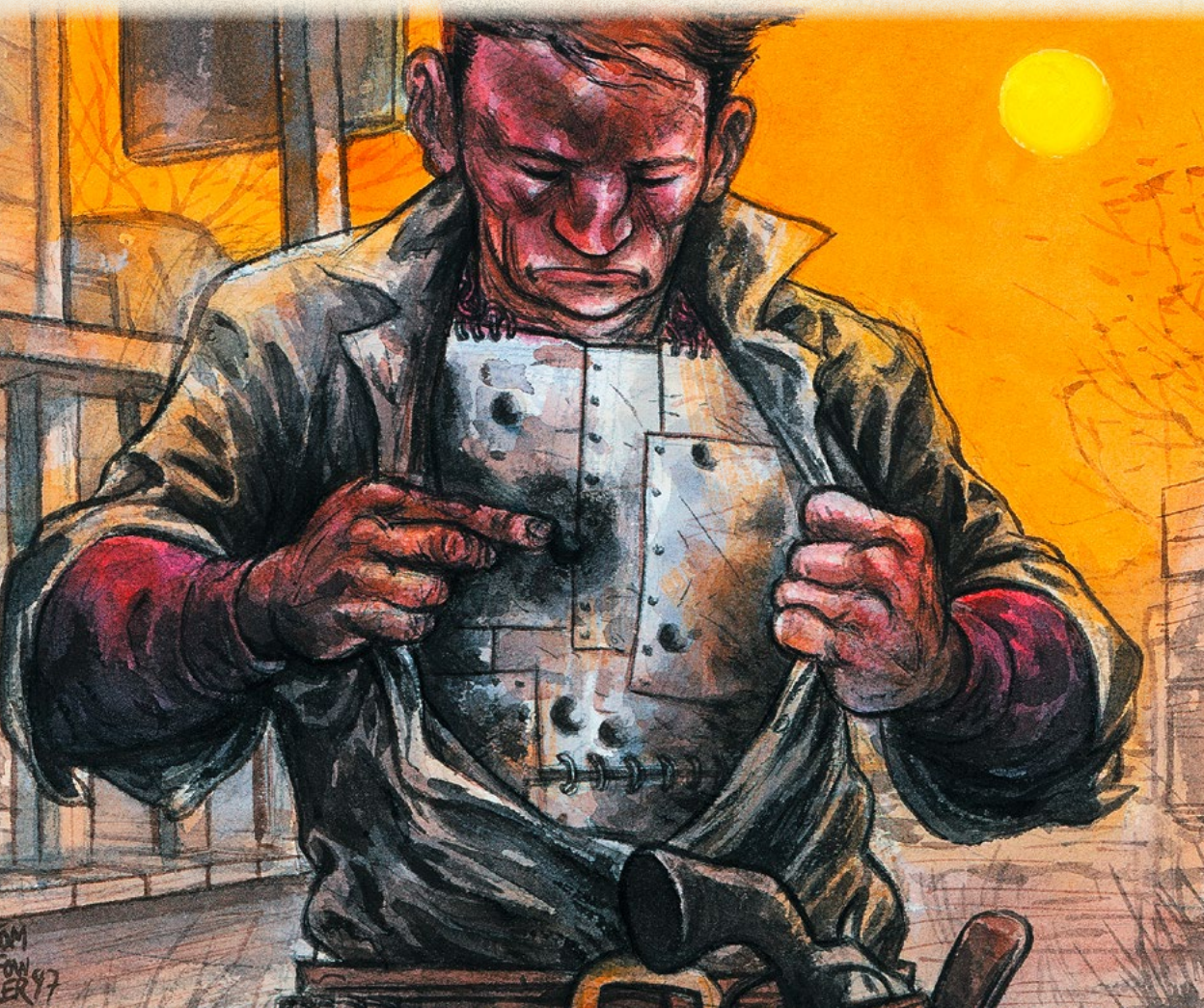
Обладатели звезды законника на Диком Западе вынуждены тяжело трудиться, получая за это нерегулярную оплату. На фронтире мало где есть по-настоящему крепкая власть, а потому основным законом неофициально считается превосходство сильного над слабым.

Америка остро нуждается в людях, желающих поддерживать порядок в городах. Это нелёгкое дело, свершая которое, можно мигом заработать десяток дыр в шкуре. Кто-то занимается этим ради славы, кто-то лишь потому, что был воспитан соответствующим образом. И те и другие ежедневно подвергаются смертельной опасности.

Если герои решили заняться охраной порядка, то им необходимо действовать так же, как и в случае поиска работы по найму. Определи действующие группировки с помощью *таблицы участников*, потом добавь несколько проблем и осложнений. Основное отличие в том, что героям наверняка придется заниматься устранением этих проблем, поскольку почти любая из них является угрозой для покоя граждан, который законникам положено охранять.

СТРАНСТВИЯ

Просто вытягивая каждый день по карте согласно правилам случайных встреч, ты уже можешь сделать путешествие достаточно напряжённым. Однако иногда хочется добавить перца. В этом случае, если ты получаешь очередную случайную встречу на картах, используй приведённые далее таблицы вместо стандартных таблиц случайных встреч для региона, где находится отряд.



Местоположение

Масть	Местоположение
пики, червы	Встреча происходит на дороге.
бубны	Встреча происходит неподалёку от поселения.
трефы	Встреча происходит в момент остановки. Брось d12. **1–6**: герои становятся лагерем. От момента остановки до начала события проходит столько часов, сколько выпало на игральной кости. **7–12**: герои останавливаются напоить коней или оросить придорожные кусты.

Встречи

Карта	Встреча
2–4	Бандиты
5–8	Животные
9–10	Чудовища
В-Т	Окружение
Дж	Особое

Бандиты: d6 грабителей подстерегают героев. Для засады отлично подойдут ущелья, места водопоя или иные умеренно проходные точки. Используй характеристики *бандитов* и вооружай их как тебе будет угодно.

Животные: какие-то опасные, но обыкновенные животные (змеи, медведи, горные львы, скорпионы, волки и т. д.), обитающие в этой местности. Характер встречи зависит от природы зверей. Герой, отправившись по нужде, натыкается на гнездо гремучих змей. Скорпион может наутро ждать его в сапоге.

Чудовище: отряд сталкивается с настоящим чудовищем. Используй таблицу случайных встреч для текущей территории.

Окружение: на пути препятствие. Может быть, это сломанный мост, внезапно вышедшая из берегов и затопившая дорогу река, или лавина, перегородившая тропу. Где-то впереди разразилась битва. На землю обрушилась буря или деревня охвачена эпидемией. Привычное место водопоя заражено *техасским кишкокрутом*.

Особое: отряд натыкается на кого-то или что-то необычное. Можешь использовать собственную идею, одну из авантюр или обратиться к приведённой в этой главе таблице особых встреч.

Особые встречи

d10	Встреча
1	Пройдоха
2	Гадатель
3	Утерянное сокровище
4	Друг в беде
5	Индейский отряд/конный патруль
6	Легендарная встреча
7	Добрые самаритяне
8	Таинственный торговец
9	Отряд
10	Плохие новости

Пройдоха: герои встречают бродячего торговца, который продаёт эликсиры из ярко разукрашенного фургона. Товар может иметь магические свойства. Если так и есть, обратись к описаниям *эликсиров*. Либо придумай снадобье с эффектом одной силы, которое необходимо выпить для активации. Остальные товары — касторовое масло, скипидар и тому подобное. Не исключено, что торговец не просто пытается заработать пару долларов. Он вполне может оказаться коварным злодеем или чудовищем, а его товары — крайне опасными.

Гадатель: это может быть цыганка, картёжник-гадатель или индейский шаман, пристально смотрящий на отряд с вершины высокой скалы. В обмен на предсказание он просит героев об услуге. Вне зависимости от правдивости предсказания, оно должно выводить на новое приключение.

Утерянное сокровище: на пути отряду попадается истлевший скелет. Обыскав его, герои находят потрёпанную карту, письмо или телеграмму, указывающую на какое-то сокровище или невероятную опасность. Сокровище крайне ценное, к примеру, это может быть богатая жила призрачной руды или золота, либо какая-то реликвия.

Друг в беде: отправившемуся примерно в этом же направлении суровому, но дружелюбно настроенному ковбою сильно не повезло. Если кто-то из персонажей игроков поможет ему, этот человек станет в будущем полезным и верным другом отряда героев.

Индейский отряд/конный патруль: герои сталкиваются с каким-то военным отрядом. Если местные индейцы дружелюбны, они могут рассказать твоим ковбоям о прямой тропе, которая позволяет на сутки сократить время их путешествия. Если краснокожие настроены враждебно или герои нарушили границы их земель, индейцы атакуют. На землях Конфедерации или Союза вместо индейцев герои встретят кавалерийский патруль. Преступникам и индейцам из враждебных здешним солдатам племён стоит поберечься. На Спорных территориях военный отряд также может отказаться группой партизан, выступающих на стороне Севера или Юга.

Легендарная встреча: герои встречают знаменитую личность вроде Дока Холлидея или Самуэля Клеменса. Подробности определяй сам; можешь обратиться к *таблице проблем*. Дальнейшие события зависят только от самих героев.

Добрые самаритяне: семья поселенцев или другая столь же беззащитная группа оказывается в окружении враждебных индейцев, бандитов или сверхъестественных существ. Обороняющиеся укрылись в кольце из фургонов или сдерживают осаду в доме, но если герои не придут им на помощь, несчастных ждут серьёзные проблемы.

Таинственный торговец: старьевщик с целой телегой странностей и рухляди. Может быть, его хлам выглядит ценным благодаря какой-то иллюзии. Или среди ржавых ламп и сигарных окурков скрывается какая-нибудь реликвия.

Отряд: группа законников и их помощников из числа горожан выезжает героям навстречу. Не исключено, что они попросят помощи с поимкой банды отъявленных головорезов. А может быть, по ошибке приняли героев за тех, кого разыскивают.

Плохие новости: герои вляпались во что-то по-настоящему опасное. Например, сами того не заметив, выехали в самое сердце битвы Конфедерации или Союза против индейцев. А может, они остановились на ночлег в фермерском домике, который вот-вот осадит целая орда ходячих мертвецов, или в городке, подверженном атакам гремучников, и т. д. Если отряд путешествует на поезде, он может оказаться в центре Великих железнодорожных войн, не так давно пришедших на Спорные территории.

Участники

Используй эту таблицу, чтобы определить, с кем герои встретились и на чью сторону они встанут. Некоторые результаты в *таблицах проблем* и *осложнений* также приведут тебя сюда.

d10	Группировка
1	Союз
2	Шахтёры
3	Бандиты
4–5	Железнодорожная компания
6–7	Индейцы
8	Законники
9	Торговцы
10	Конфедераты

Союз: группа из 2d8 *солдат-ветеранов* с офицером во главе. На Спорных территориях используй те же характеристики, но здесь это отряд синепузых партизан.

Шахтёры: в 75% случаев это d4 независимых шахтёров, направляющихся по своим делам. У них имеется небольшой лагерь под охраной 2d4 вооружённых наёмников (используй характеристики *стрелка*). В оставшихся 25% случаев герои встречают 2d8 наёмников (используй характеристики *стрелка*), сопровождающих какие-то грузы на рынок. Они наняты большим шахтёрским концерном, ведущим дела неподалёку.

Бандиты: банда из 2d12 безжалостных преступников скитается по округе и нападает на ничего не подозревающих путников. Головорезов возглавляет *стрелок-ветеран* (дикая карта).

Железнодорожная компания: герои встречают 2d8 наёмников (*железнодорожных воинов*), служащих одной из железнодорожных компаний. Брось **d10**, чтобы определить, кому из баронов они служат: **1** — «Айрон Дрэгон», **2–3** — «Уосатч», **4–5** — «Юнион Блу», **6–7** — «Блэк Ривер», **8–9** — «Дикси Рейлс», **10** — «Байу Вермиллион».

Индейцы: герои встречают 2d12 членов одного из индейских племён. Брось **d12**, чтобы определить, какого именно: **1–2** — лакота, **3** — северные шайены, **4** — арапахо, **5** — чероки,

6 — команчи, **7** — кайова, 8 — южные шайены, **9** — кроу, **10** — пайюты, **11** — пауни, **12** — шошоны. Индейцы могут обитать неподалёку либо путешествовать вдали от дома.

Законники: герои встречают представителей властей, так или иначе поддерживающих порядок. Обычно это маршал со звездой (*стрелок-ветеран*), а с ним d6 помощников (половина из них *стрелки*, половина *горожане*), все верхом.

Торговцы: герои встречают 2d6 скотоводов, фермеров или иных деловых людей в компании 2d4 наёмников (используй характеристики *стрелков*), работающих на местную торговую компанию. Есть 50% шанс, что те везут на рынок какие-то товары.

Конфедераты: группа из 2d8 *солдат-ветеранов* с офицером во главе. На Спорных территориях используй те же характеристики, но здесь это отряд партизан-повстанцев.

Проблемы

Когда твои герои ищут, кому предложить свои услуги, обратись к этой таблице, чтобы определить, в какие неприятности они ввязываются!

d10	Результат
1–2	Это война!
3	Охрана
4	Кто первый?
5	Голод
6	Чудовища!
7	Держи вора!
8	Собирайте людей!
9	Переговоры
10	Брось d6. 1–3 — секретная база; 4–6 — город-призрак

Это война!: несколько группировок не поделили месторождение, пастбище или ещё что-то. Дважды пройди проверку по *таблице участников*, чтобы определить принадлежность сторон конфликта. Героев нанимают сражаться на той или иной стороне либо же для того, чтобы положить конец распрям.

Охрана: героев просят охранять что-либо (здание, заключённого, груз и т. д.). Обратись к *таблице участников*, чтобы узнать, кто ещё замешан.

Кто первый?: кто-то обнаружил залежи призрачной руды или другого ценного минерала на своей земле и скоро станет очень, очень богат. Кто-то другой также намерен всеми правдами и неправдами завладеть находкой. Обратись к *таблице участников*, чтобы выяснить, кто намерен завладеть участком.

Голод: из-за бурана или иной катастрофы у местных жителей возникла острая нехватка пропитания. Используй *таблицу участников*, чтобы определить, кто или что является этому причиной, но рассматривай результаты «шахтёры» и «торговцы» как результат «чудовища» (и обращайся к соответствующей местности *таблице случайных встреч*).

Чудовища!: это не просто случайная встреча — речь пойдёт о целой куче, стае, рое или логовище, полном отвратительных тварей. Обратись к местной *таблице случайных встреч* и считай, что явилось 4d10 созданий, увлечённо мешающих жить всем вокруг. Если вы получили существо, как правило, встречающееся только в единственном числе, значит, перед героями предстанет необычная особь, мутировавшая под воздействием призрачной руды — добавь несколько особенностей чудовищ, чтобы получилось нечто поистине кошмарное.

Собирайте людей!: кто-то сбежал, был похищен или просто пропал без вести, и местные власти собирают поисковые отряды. Обратись к *таблице участников*, чтобы определить принадлежность и происхождение исчезнувших, а также тех, кто помог им в этом.

Переговоры: кое-кто слишком зазнался, но пока что нет желающих начинать войну, не разобравшись. Нужен переговорщик, который смог бы сгладить углы, пока никто не пострадал. Обратись к *таблице участников*, чтобы определить принадлежность оскорблённой стороны — в случае неудачи на переговорах она пришлёт дополнительных бойцов «поговорить по-другому». Увеличь количество врагов впятеро.

Секретная база: какая-то группировка устроила себе неподалеку тайное убежище и планирует причинить кому-то ущерб. Герои могут

просто наткнуться на него, либо их нанимают проникнуть туда или даже уничтожить это место. Чтобы определить, кому принадлежит база, обратись к *таблице участников* и увеличь количество врагов впятеро. Командир базы — *дикая карта* (характеристики на выбор Маршала), он обладает чертами *командный голос*, *воодушевление* и *боевой пыл*.

Город-призрак: в центре этого сюжета — населённый призраками городишко. Используй *таблицу участников*, чтобы определить, кем призраки были при жизни.

Осложнения

Осложнения — это именно то, что отличает один сценарий ограбления или небольшой войны от всех подобных. Это случайные обстоятельства или недавние события в округе, которые могут иметь влияние на деятельность отряда и направление глобального сюжета.

d10	Результат
4	Погода
5	Перевёртыш
6	Нехватка
7	Тебе меня не обдурить
8	Местные выборы
9	Военное наступление
10	Брось d6. 1–3 — эпидемия; 4–6 — явление призрака

Погода: выбери погодные условия, подходящие региону и времени года. Именно такая погода будет стоять до конца событий приключения.

Перевёртыш: этот результат из *таблицы осложнений* указывает на того, кому требуется помощь, тогда как истинная угроза исходит от чего-то иного. Обратись к *таблице участников*, чтобы определить, кто является настоящим врагом.

Нехватка: дефицит, инфляция и угроза войны задирают цены. Увеличь вчетверо местные цены на всю пищу и снаряжение до конца приключения.

Тебе меня не обдурить: случайным образом выбери одного из героев. Люди его профессии, моральных взглядов, происхождения или религиозных убеждений не пользуются доверием в этих местах из-за недавних неприятных событий.

Местные выборы: в городе проходят выборы (шерифа, мэра или другого ответственного лица), и один или несколько кандидатов просят героев оказать поддержку в своей кампании. Отряд может знать, а может и не знать, что подобная работа часто сопряжена со смертельными опасностями, но если герои решат поддержать кандидата, они имеют шанс выяснить это на практике.

Военное наступление: дважды пройди проверку по *таблице участников* и прими оба результата. Войска этих группировок ведут здесь полномасштабные боевые действия. Все, кто бродит по округе, обязаны присоединиться к силам той или иной стороны.

Эпидемия: местных десятками косит какая-то зараза. Каждый день, пока герои находятся на территории, охваченной эпидемией, и контактируют с местными, они могут заразиться. Каждый герой ежедневно должен проходить проверку *выносливости*. В случае провала персонаж заболевает и получает уровень *усталости*, который на d6 дней налагает на все его проверки штраф –1.

Явление призрака: случайным образом выбери одного из героев. Ему начинает являться призрак родственника, покойного товарища или погибшего врага из прошлых приключений. Быть может, призрак передаёт ему загадочные улики или подсказки. Или на самом деле это лживый маниту, принявший обличье покойного.

ЗЕМЛИ ОХОТЫ

Когда Ворон и Последние сыны выпустили на волю полчища узников Мёртвых Земель, в Землях Охоты всё пошло под откос. Когда-то индейцы считали мир духов обителью гармонии, мудрости, а также в равной степени чудес и ужаса. Теперь ужас затмил собой всё остальное.

Маниту поедают почившие души и духов, населяющих Земли Охоты. Сильные здесь питаются слабыми, после чего пожранные становятся узниками Мёртвых Земель. Проще говоря, Земли Охоты — уже не такое счастливое место, как раньше.

Я обещал подробнее рассказать о загадочном мире духов и намерен сдержать своё слово. Здесь я опишу, что собой представляют Земли Охоты, а на странице 133 и далее можно найти параметры различных духов.

ДРЕВО ЖИЗНИ

Индейцы верят, что каждое племя — бледнолицые, чернокожие и все, кто живёт по ту сторону океана, — имеет своё место в Землях Охоты. Эти пристанища, в свою очередь, являются лишь ветвями великого дерева, что тянется из царства зла и ужаса к небесам, где отдыхают почтенные праотцы. Это Древо Жизни.

Земли Охоты, тем не менее, по-разному представляются разным людям. У каждой культуры своё особое видение мира духов, но все они — лишь разные версии одной и той же истории. Сейчас мы рассмотрим, как мир духов видят краснокожие. Индейцы, вернувшиеся из иного мира, говорят, что Древо Жизни и впрямь является гигантским деревом. Посмотрев вверх, духи, стоящие на границе Земель Охоты, видят едва заметные очертания лиственного дерева, занимающего полнеба и тянущегося вверх к бесконечности. Оно состоит из нескольких областей.

Небеса: это край богов, простирающийся над Древом Жизни. Кроме того, это последний приют праведников, проживших добродетельную и плодотворную жизнь. Небеса недосягаемы ни для кого, кроме тех, кому суждено туда подняться.

Крона: здесь отдыхают духи, путешествующие вдоль ствола Древа. Именно сюда чаще всего отправляются странствующие по Землям Охоты шаманы, поскольку здесь можно встретить многих предков и пращуров племени, поднимающихся по Древу навстречу вечному покою.

Ствол: тут живёт большинство духов, испокон веков населяющих Земли Охоты, и именно по Стволу можно подняться наверх, к Кроне. Это окутанное тенями место, состоящее из бесконечных узких проходов, лестниц, переплетений лозы и ям. Там царит непроглядная тьма, если не считать света, исходящего от то и дело пролетающих мимо духов.

Вниз и вверх по стволу путешествуют многие духи, а также маниту, дымные змеи и прочие порождения зла. Здесь без труда можно заблудиться, поэтому шаманы, которые знают, как просить, пользуются услугами духов-проводников.

Корни: это проход в Мёртвые Земли, находящийся у основания Древа Жизни. Именно здесь Древние вступили в последнюю битву и пали от рук Последних сынов. Как и деревья в нашем мире, корни должны подпитывать и поддерживать жизнь Древа и его ветвей. Сейчас корни Древа изъедены гнилью.

Эта часть Древа похожа на Ствол, но куда опаснее. Жнецы со своими приспешниками практически полностью захватили Корни, и теперь узкие проходы окутаны тьмой и зловещим туманом, а злые духи всех видов и сортов охотятся на тех, кто осмелится приблизиться к границам Мёртвых Земель.

Мёртвые Земли: эта бесплодная пустошь, тянущаяся под Древом Жизни, соткана из бесчисленного множества осыпавшихся за вечность сухих листьев, отмерших ветвей и духовной материи, суть которой не ясна даже самым древним духам. Мёртвые Земли — вотчина Жнецов.

Простираясь во все стороны, они укрыты падающей на них тенью Древа Жизни, а также собственным беспросветным облаком мглы и смерти. Естественные очертания предметов искажаются, становясь пугающими образами, распознаваемыми лишь самой глубокой частью человеческого сознания и вселяющие ужас в души очевидцев.

Вдоль опустошённых равнин стройными рядами маршируют тысячи маниту, а ведут их древние и куда более могущественные демоны. Сама земля воет и корчится от боли, когда кто-то на неё ступает. Бесконечным потоком тянутся в Мёртвые Земли души из Кроны и со Ствола. Куда ни бросишь взгляд, всюду увидишь бредущие от Древа Жизни сломленные ряды предков и пращуров, которых погоняют чудища без сердца и жалости. В Мёртвых Землях души подвергают изощрённым пыткам.

Метафизика и прочее

В мире духов внешность обманчива. Хоть герои и могут видеть горы, ручьи и бизонов, а также Древо, тянущееся в бесконечность, в Землях Охоты нет понятий «тут» и «там». Пространство и время не имеют значения. Духи с этим вполне уживаются, но вот шаманы и другие гости из подлунного мира могут скитаться целую вечность и не увидеть одно и то же место дважды. Знахари без духов-проводников рискуют заблудиться в Землях Охоты и никогда не найти дорогу назад.

Каждый видит мир духов по-своему. Индейцы входят под сень Древа Жизни, потому что именно этого они ожидают. Перед христианами может появиться гора Сион, на вершине которой находятся райские кущи, а у подножья — пылающие расщелины Ада. Вудуисты вступают на кладбища, где покоятся духи мёртвых и властвуют лоа. Другим же может представиться какое-нибудь подобие Чистилища.

Облик мира духов для каждого конкретного персонажа зависит от тебя, Маршал, но он должен являть собой метафору, отражающую

Приключения в Землях Охоты

Поначалу может показаться, что мир духов — слишком сложное и запутанное место для приключений, но на самом деле он предоставляет куда больше свободы действий, нежели обычная авантюра.

Во-первых, ты можешь без проблем вводить в сюжет любые свои фантазии. Если у чего-то есть мифологическая основа, то оно имеет право на существование в Землях Охоты. Мрачные леса; призрачные повелители, окружённые мёртвыми вассалами; заброшенные поместья; неприкаянные призраки; горные хребты; затхлые пещеры; бездонные топи; бесконечные болота; останки кораблекрушений; битвы давно минувших дней, переживаемые призрачными армиями снова и снова на протяжении целой вечности, — всё это существует в Землях Охоты наряду с любыми другими идеями, которые взбредут тебе в голову.

Поскольку рано или поздно персонажи научатся открывать врата самостоятельно (с помощью силы *связь с миром духов*), иногда герои будут выходить в Земли Охоты по собственной воле. Это даёт тебе шанс действовать, ориентируясь на решения игроков, вместо того, чтобы планировать всё заранее. Земли Охоты могут меняться в зависимости от воспоминаний и внутреннего мира героев — иными словами, они отлично подходят для импровизации. Если это не твой профиль, *таблица случайных встреч Земель Охоты* на странице 59 тебя выручит.

Наконец, если персонажи игроков встретились с какими-то загадками в мире людей, ты можешь использовать Земли Охоты, чтобы давать им подсказки или наводить на улики. Быть может, герои наткнутся на дух мёртвого старателя, знающего область, через которую они проходят, как свои пять пальцев. Если твои ковбои расследуют убийство, скажем, пусть они найдут древо духов, на коре которого запечатлены лица всех жертв — даже тех, до которых ещё не добралась смерть. События в реальном мире могут оставлять странные отпечатки на Землях Охоты, и наоборот.

верования героя, а также в общих чертах передающую устройство и географию иного мира.

Вся суть

Теперь, когда ты узнал о структуре этого загадочного места, поговорим о правилах. Как добраться до мира духов, путешествовать по нему, сражаться с его обитателями?

Как туда попасть

Есть несколько различных способов, с помощью которых персонажи могут попасть в мир духов. Они бывают сложными или относительно простыми. Есть и, мягко говоря, неприятные.

Видение: у всех бывают видения Земель Охоты. Сновидения, кошмары, галлюцинации — это всё окна в иной мир. Но эти путешествия неподвластны воле человека. Для осознанных странствий по миру духов шаманы используют силу *связь с миром духов*, перенося с её помощью душу (свою и спутников) в Земли Охоты, чтобы на время стать духами среди других духов.

Врата: врата — это место, где мир людей напрямую пересекается с миром духов. В зоне подобных аномалий можно совершить переход из одного мира в другой. Врата таят в себе опасность и могущество, их часто охраняют зловещие духи и посещают мудрые шаманы.

Каждые врата уникальны. Некоторые, прежде чем дать желающим пройти, требуют жертвоприношения или испытания веры, в то время как другие просто позволяют шагнуть на другую сторону. Эти феномены встречаются в природе (хоть и редко), но некоторые знахари умеют создавать врата с помощью силы *связь с миром духов*. Каждый, кто пройдёт через одни из таких врат, переносится в Земли Охоты во плоти.

Смерть: да, это неприятно, но вместе с тем отдать концы — самый верный способ отправиться в мир иной. Когда персонаж умирает, его душа пересекает границу между мирами и отправляется прямиком в Земли Охоты. Там она некоторое время скитается, после чего отправляется на Небеса или в Мёртвые Земли. Бывали случаи, когда души были кем-либо спасены из Земель Охоты и возвращались в тела на земле. Может ли подобное произойти, и если да, то как именно — решать тебе, Маршал.

Призыв духов

Используй следующие таблицы для определения духа, который откликается на применение силы *связь с миром духов*, будь то призыв младшего или среднего духа. Заклинатель может привлечь внимание какого-то определённого вида духов только в том случае, если знает истинное имя одного конкретного обитателя Земель Охоты. Не считая этого исключения, не существует способа предсказать разновидность сущности, которая откликнется на зов. Параметры различных духов описываются, начиная со страницы 133.

Призыв младшего духа

d10	Дух
1–3	Дух предка
4	Дух природы (волк)
5	Дух природы (малый народец)
6	Дух природы (орёл)
7	Дух природы (медведь)
8	Дух природы (паук)
9	Дух природы (буйвол)
10	На выбор Маршала

Призыв среднего духа

d6	Дух
1	Священный народ (один представитель, брось d6) 1. Народ грома 2. Народ ветра 3. Народ горбатой змеи 4. Бессловесный народ 5. Народ тьмы **6. На выбор Маршала**
2	Дух природы (ган)
3	Дух природы (шивана)
4	Дух природы (уваннами)
5	Дух природы (вакиньян)
6	Громовая птица

Чья это реальность?

Когда представители разных культур попадают в Земли Охоты, тебе нужно определить, что они

увидят. Если каждый из них отправился в иной мир с помощью силы *связь с миром духов*, все персонажи видят Земли Охоты так, как их представляет себе применивший силу. Если же герои вместе проходят через существующие врата, то воплощается точка зрения персонажа с самой сильной волей. Пусть все герои пройдут проверку *характера*: персонаж с самым высоким результатом побеждает и навязывает своё представление о мире духов остальным.

Исключением из правил являются конкретные места в Землях Охоты — они обычно создаются духами с какой-то определённой целью либо же появляются вследствие какого-нибудь значимого события в мире людей. Облик таких уголков всегда однозначен и определяется желанием их хозяев или особыми условиями.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ИНОЙ МИР

Когда твои герои решатся навестить праотцов, тебе пригодятся описанные далее сведения.

Страх: для начала немного хороших новостей. В Землях Охоты нет понятия *уровня страха*. Героям всё ещё придётся проходить проверки *храбрости* при встрече с чудовищем, обладающим особенностью *ужас*, и они будут добавлять к проверке свою *выдержку*, но им не придётся беспокоиться о штрафах за местный *уровень страха* (*уровень страха* Мёртвых Земель по-прежнему 6 — в конце концов, ад есть ад).

Снаряжение: персонажи, которые отправили в странствие лишь свои души, прибывают в мир духов в чём мать родила (они, однако, могут пронести с собой дополнительное снаряжение, что потребует вложить больше пунктов силы в *связь с миром духов*). Персонажи, физически перешедшие границу, имеют при себе всё снаряжение, с которым они зашли во врата. Души мёртвых обладают призрачной версией всех предметов, с которыми их похоронили.

Тотемные духи: тотемный дух персонажа всегда ждёт его прибытия в Земли Охоты, но дер-

жится поодаль. Орёл парит в небесах, Волк прячется за деревьями и близ лесов.

В ином мире тотемный дух имеет те же параметры, что и животное, которое он олицетворяет (смотри «Deadlands: Мёртвые Земли» и «Дневник авантюриста»). Если он умирает в бою, черта *тотемный дух* его хозяина теряется навсегда. Поскольку это тяжёлый удар для любого индейца, битвы в Землях Охоты нередко сводятся к попыткам убийства тотемного духа врага.

Странствия: понятия пространства и времени в Землях Охоты очень размыты. Для тех, кто не знает главного, они ничем не отличаются от реального мира. Эти бедолаги, скорее всего, собьются с пути и затеряются навсегда.

Путешествие к определённому пункту назначения требует от шамана проверки *общедоступного знания (–4)*. Иногда перед началом путешествия знахари находят себе духа-проводника с помощью силы *связь с миром духов*, благодаря которому они гарантированно доберутся, куда хотят. Проводником можно обзавестись и во время путешествия, победив духа в бою и заставив его указать знахарю путь. Для определения продолжительности пути смотри таблицу на странице 59.

Меченые: жизнь *меченых* не бывает легка, но в Землях Охоты им становится ещё сложнее. Теперь они играют на поле маниту. На протяжении всего пребывания *меченого* в мире духов маниту получает +4 к проверкам *характера* в борьбе за *власть над телом*. Кроме того, каждая *фишка*, которую ты потратишь, предоставляет маниту два часа контроля вместо одного.

Другие духи всегда чувствуют присутствие маниту. Безбилетный пассажир на загривке у *меченого* для всех обитателей Земель Охоты всегда как на ладони, и любой уважающий себя дух либо наотрез откажется вести дела с таким героем, либо немедля попытается стереть его в порошок.

Меченый может отправить в Земли Охоты только свою душу, оставив тело в мире людей, но добром это обычно не кончается. Пока хозяина нет дома, маниту становится полноправным рулевым тела и может делать всё что пожелает. Понятное дело, что результаты подобных отлучек обычно плачевны.

СРАЖЕНИЯ В ИНОМ МИРЕ

Духи — опасные, переменчивые и непредсказуемые существа. Рано или поздно персонажам придётся сразиться с ними, их повелителями либо же другими шаманами. Сражения в Землях Охоты проходят практически как в мире людей, не считая некоторых исключений.

Оружие: если персонаж не перешёл границу между мирами физически, то он обладает лишь тем снаряжением, которое ему позволила взять с собой сила *связь с миром духов*. Если же герои прошли через врата, вся их экипировка остаётся при них.

Урон: повреждения, наносимые пребывающей в мире духов душе, наносятся и её материальному телу в мире людей. Персонажи, физически пребывающие в Землях Охоты, получают урон как обычно.

Если у персонажей есть при себе материальное оружие, они могут наделать дыр в тварях, которые неуязвимы к пулям в реальном мире. Это также касается существ, которым можно нанести урон только магическими атаками. Если же в мире духов присутствует только душа, то героям придётся использовать то, что они принесли с собой, найти хоть какое-то оружие на месте либо же сражаться с духами голыми руками.

Мистические дары: начнём с хорошего. Не считая нескольких уточнений, магия в мире духов работает, как применяемая персонажами во плоти, так и бестелесными душами. Более того, так как персонажи находятся гораздо ближе к духам и источнику их мистических сил, сверхъестественными способностями в Землях Охоты можно пользоваться чаще. Находясь в мире духов (во плоти или нет), все персонажи, использующие *пункты силы* (включая безумных учёных), восстанавливают их в два раза быстрее обычного.

Если применение силы каким-то образом связано даже с простейшим механическим изделием, в мире духов эта задача сильно усложняется. Безумные учёные при попытках активировать свои изобретения получают к проверкам *сверхъестественного навыка* штраф –2. Кроме того, в Землях Охоты нельзя пользоваться чертой *изобретатель* — материя

здесь рассеивается, как пепел на ветру, а вдохновение приходит намного реже.

Картёжникам здесь живётся слаще. Поскольку они окружены энергией Земель Охоты, им не нужно связываться с маниту. Они могут как воспользоваться своими *пунктами силы*, так и сдать себе руку, обратившись к окружающей их со всех сторон мистической силе. Здесь нет возможности получить *расплату*, и джокеры — это просто дикие карты. Если этим злоупотреблять, однако (скажем, прибегать к этому чаще одного раза за визит в Земли Охоты), можно привлечь внимание шатающихся неподалёку маниту, которые посчитают, что маг «мухлюет».

Оказавшиеся в Землях Охоты шаманы, мастера боевых искусств, чудотворцы и чёрные маги используют свои силы как обычно (однако на них также действуют описанные выше ограничения на использование механизмов).

СМЕРТЬ

В гибели и так нет ничего приятного, но в Землях Охоты всё обстоит ещё хуже.

Абсолютная смерть: персонажи, погибшие здесь в своих физических телах, потеряны раз и навсегда, если только кто-то не вынесет их трупы обратно в материальный мир.

Души: душа умершего персонажа становится собственностью победителя. Обычно это заканчивается тем, что новоиспечённый хозяин пожирает её, без следа уничтожая, либо же заставляет бедолагу служить ему в течение семи лет. В последнем случае, если тело ковбоя не присутствовало в мире духов в момент порабощения его владельца, оно остаётся в коматозном состоянии. Если о нём никто не будет заботиться, тело в конце концов умрёт.

Истинно и обратное — духи, поверженные героями, так же могут оказаться у них в услужении. Любой персонаж, физически присутствующий в Землях Охоты, *меченый* или нет, способен собрать с побеждённого им духа трофей (см. «Мёртвые Земли»). Эта особенность мира духов — источник могущества многих великих шаманов.

Духи, попавшие в услужение, должны исполнять любой приказ, который им отдаст их господин. Они не обязаны делать то, чего не умеют, и следуют лишь формулировке приказа, а не намерению повелителя. Большинство духов изощряются изо всех сил, стараясь извратить приказ самым нежелательным и неприятным хозяину способом.

Духи, обязанные служить персонажу, остаются подчинены ему до тех пор, пока тот не покинет Земли Охоты либо пока не истекут семь лет. Когда герой возвращается в мир людей, все служащие ему духи освобождаются от обязательств. Другое условие, лишающее кого-либо власти над духами, — смерть.

Меченые: когда *меченые* «умирают» в мире духов, это особый случай. Если тело *меченого* получит пулю в голову, то душа персонажа освобождается от истязаний со стороны маниту, но в распоряжении победителя оказывается как сама душа, так и терзавший её злой дух.

Если же *меченый* пал не от ранения в голову, то он остаётся в своём теле. Он и маниту, однако, обязаны служить тому, кто их прикончил (если, конечно, победитель не решит их сожрать). Именно так был «набран» состав Громовой Стражи Ворона.

Может статься и так, что в мир духов проникла только душа персонажа, а тело и маниту остались на другой стороне. В этом случае в услужении (или на обеденном столе) оказывается только душа персонажа. Если же какой-нибудь дух пожрёт её, то маниту оставляет себе тело навсегда, а ты, Маршал, получаешь в распоряжение нового злодея.

ЗЕМЛИ ОХОТЫ

Когда отряд путешествует по Землям Охоты, как и обычно вытягивай карту каждый «день» пути (сам решай, что в этой непостижимой реальности может считаться сроком в один день), чтобы определить, произошла ли случайная встреча, а также обращайся к приведённой ниже таблице. Характеристики духов, перечисленных здесь, ты найдешь в разделе, начинающемся на стр. 133.

Случайные встречи с духами

Карта	Встреча
2–3	Дух природы
4–5	Духи предков
6–7	Качина
8–9	Священный народ
10	Деревня предков
В	Громовая птица
Д–К	Маниту
Т	Дымные змеи
Дж	Двойная опасность!

Дух природы: отряд встречает сияющего духа природы. Брось d12: **1** — малый народец, **2** — гэн, **3** — уваннами, **4** — вакинян, **5** — шивана, **6–12** — животное.

Духи предков: отряд натыкается на d6 духов мёртвых любого народа из любого угодного тебе временного периода. Некоторые могут быть знакомы кому-то из героев.

Качина: герои встречают группу этих потенциально опасных духов. Количество зависит от типа. Брось d6: **1** — дух природы (d6), **2** — масау-у (1), **3** — сойоко (d4), **4** — вавару (d4), **5** — койемши (d6), **6** — паутива.

Священный народ: отряд натыкается на d4 этих загадочных созданий. Брось d6: **1** — народ грома, **2** — народ ветра, **3** — народ горбатой змеи, **4** — бессловесный народ, **5** — народ тьмы, **6** — по выбору Маршала.

Деревня предков: отряд оказывается в деревне, населённой 4d10 духами предков. Повтори проверку по этой таблице, игнорируя данный результат, чтобы определить, какие недобрые духи досаждают деревне.

Громовая птица: отряд встречает одинокую молодую громовую птицу, пламенную и величественную.

Маниту: отряд натыкается на слуг Жнецов. Брось d6: **1–2** — рои меньших маниту (d4), **3–4** — маниту (d6+2), **5–6** — великий маниту (1).

Дымные змеи: герои натыкаются на группу этих опасных духов. Брось d6: **1–5** — младшие дымные змеи (d6), **6** — великий дымный змей (1).

Двойная опасность!: пройди две проверки по этой таблице. Если вновь выпадет Двойная опасность, игнорируй её.

ВРЕМЯ ПУТИ ЧЕРЕЗ МИР ДУХОВ

Рекомендуем назначать срок путешествия по Землям Охоты, руководствуясь сюжетной необходимостью — то есть в зависимости от количества драматических сцен, которые должны случиться по пути. Если всё же решишь определять время перехода случайным образом, обратись к приведённой далее таблице.

За успех и каждый подъём при проверке *знания (оккультизм)* вычитай 1 из результата проверки по *таблице времени в пути*. Вычитай из этого результата 2, если у отряда имеется дух-проводник. Герои, странствующие бесцельно, получают +1 к этому результату. Ты можешь вводить и другие подобные модификаторы, если это диктуют обстоятельства.

d10	Результат
1–2	2d10 минут
3–4	d6 часов
5–6	2d10 часов
7–8	d6 дней
9–10	2d10 дней
11+	d6 недель

13
BROM

ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД

Держи крепче свой стетсон и подтяни стремена — у нас впереди каменистый путь. Прямо за поворотом — жуткие тайны и неожиданные повороты сюжета, от которых так просто не отстреляться.

Здесь ты найдёшь сведения о наиболее значимых местах Таинственного Запада. Может, описания некоторых из них ты уже видел в книге «Deadlands: Мёртвые Земли», но в этот раз мы поведаем всё без утайки.

Теперь ты знаешь, как именно Запад стал зловещим местом и как наполнить атмосферой таинственности свою игру. Новый фронтир — место оживлённое. Твоему отряду будет куда отправиться на поиски приключений.

В этой главе ты найдёшь больше сведений о странных местах и запутанных историях, которые мы уже рассказывали в книге «Мёртвые Земли». Ты также узнаешь больше о ключевых фигурах Мистического Запада, их тайнах, планах, и скрытых целях. Мы расскажем кое-что про Великие железнодорожные войны — они особенно важны для Жнецов, которые начали весь этот бардак. Но давай не будем ставить воз впереди кобылы, приятель. Начнём с того, что тебе нужно знать об обветшалых постройках и зловещих оврагах Таинственного Запада.

НЕОБЫЧНЫЕ МЕСТА

В описании каждого региона ты найдёшь информацию о нескольких примечательных местах. Как правило, это самые крупные и процветающие города в этой области, но мы также поведаем о других примечательных местах — например, о Каньоне червей в Гиблых землях или Форте 51 рядом с Большим бассейном.

У каждого региона есть свой *уровень страха*, но в некоторых их уголках он может отличаться. Например, у города-призрака в Канзасе *уровень страха* будет выше, чем во всём Канзасе в целом (и это тебе не хухры-мухры — «Кровавый Канзас» и без того местечко не из приятных).

При необходимости добавляй в игру свои города, заведения, загадки и жителей. Например, в Оклахоме мы не описали город-призрак, но держу пари, на землях Койота найдётся не один заброшенный город.

ТАБЛИЦЫ СЛУЧАЙНЫХ ВСТРЕЧ

К каждой территории, описанной в этой главе, прилагается *таблица случайных встреч*. Это простой способ подчеркнуть, насколько опасны неосвоенные земли между поселениями. Не стоит использовать эти таблицы, если группа находится в городе — там обычно и без этого есть чем заняться.

За каждый день странствия по дорогам и тропам Дикого Запада (если герои не путешествуют на поезде, корабле и т. п.), вытягивай одну карту из *колоды действий*. Если ты вытянешь валета, даму или короля, пройди проверку по соответствующей *таблице встреч*, чтобы узнать, на что набрёл отряд. Если ты вытянешь джокер, то отряду не повезло вдвойне — пройди проверку дважды и совмещай результаты. Тасуй колоду после каждой встречи.

Отправь игроков сделать чаю и немного подумай над столкновением, перед тем как его играть. Всего пара минут размышлений прежде, чем ты натравишь на героев какого-нибудь ужасного монстра или банду головорезов, может сделать случайную встречу интересной и запоминающейся.

Например, если герои путешествуют по Тропе Чисхольма, и в случайной встрече оказал-

ся *висельный судья* (см. стр. 154), ему не обязательно тут же выпрыгивать на отряд из кустов и начинать палить. Может быть, ночью один из героев слышит, как судья шепчет о его «преступлениях». Весь следующий день за отрядом по пятам идёт скрюченная фигура с удавкой в руках. А ночью висельный судья подойдёт к лагерю как раз тогда, когда герой в одиночку стоит на страже, и попытается его повесить. Остальному отряду придётся спасать своего товарища от страшной смерти, хотя герои и не знают, как избавиться от чудовища.

В некоторых случаях отдельные столкновения становятся полноценными приключениями. В примере выше *висельный судья,* скорее всего, будет преследовать героя, пока отряд не расправится с чудовищем окончательно. Это значит, что им нужно будет узнать историю *висельных судей* и получить сведения и об их уязвимости к пулям представителей закона и висельной петле.

Точно так же другие, казалось бы, обычные столкновения могут стать чем-то особенным, если их немного спланировать. Если герои едут в Тумстоун и проверка по таблице столкновений показывает, что они встретили грабителей, пусть это будет банда ковбоев Тумстоуна. Пусть герои победят в перестрелке, но по прибытии в город обнаружат, что один из ковбоев спасся и доложил Старику Клэнтону, так что теперь гостям там не рады.

ВОСТОЧНОЕ ПОБЕРЕЖЬЕ

Уровень страха: *1*

Обстановка на востоке совсем не та, что на западе. Начнём с того, что на одну квадратную милю здесь гораздо больше людей, городов и проблем. Даже на юге, где по сравнению с северо-востоком не так уж и людно, ты всё равно не найдёшь таких диких просторов, как на западе (поэтому-то, ами-

го, для востока и нет таблицы случайных столкновений). Если ты не в городе, полном незнакомцев, то ты, скорее всего, на чьей-нибудь земле. Об огромных открытых пространствах можно разве что только в книгах почитать.

Что удивительно в свете всего этого, так это то, что люди на востоке ещё сильнее отделены друг от друга, чем на западе. Когда вокруг столько народу, многие даже не посмотрят лишний раз на незнакомца, не говоря уже об оказании помощи. Отчасти именно из-за этого ощущения отчуждённости, которое так часто возникает на востоке, в некоторых городах *уровень страха* поднимается до 2, 3 или даже 4.

Эта анонимность и всеобщее безразличие стали благодатной почвой для тайн, заговоров и лжи, которая простирает извивающиеся щупальца далеко на запад. Самый яркий пример на Севере — тайное общество масонов. Юг, тем временем, все ещё борется с наследием монстра, который ещё недавно был у власти. Джефферсон Дэвис, падший лидер нации, являлся чудовищным порождением зла, и некоторые его пособники всё ещё на свободе.

Если на Восточном побережье зло прячется в тени цивилизации, то на обезображенных войной территориях линии Мэйсон-Диксона оно не особо скрывается. Здесь уже не маршируют армии, но на залитых кровью полях сражений, которые они оставили после себя, теперь встречаются самые разнообразные порождения зла и ужаса. Эти земли, впитавшие в себя боль и страдания, часто имеют высокий уровень страха — некоторые даже становятся Мёртвыми Землями (*уровень страха* 6).

НЕ В СВОЕЙ ТАРЕЛКЕ

На востоке в моде изысканность, люди в большинстве своём лучше воспитаны и сохраняют хотя бы видимость цивилизованности.

В городах, особенно больших, запрещено носить огнестрельное оружие, то есть твоему отряду придётся полагаться больше на свои мозги, а не на револьверы. К тому же из-за высокой плотности населения преступникам сложнее скрываться, и герои, которых разыскивает закон, скорее всего, будут чаще сталкиваться с местными полицейскими и констеблями.

Всё это значит, что героям предстоит разбираться с проблемами, многие из которых отличаются от того, к чему они привыкли на Западе. Возможно, им придётся лавировать среди подводных камней государственной бюрократии или вести светские беседы за одним столом со сливками высшего общества в Бостоне.

Если кратко, то разница между приключениями в этих местах такая же, как между похождениями Человека без имени и историями о Шерлоке Холмсе.

ЗАГОВОР МАСОНОВ

Орден масонов уже долгое время оказывает влияние на историю Америки. Большинство тех, кто подписывал Декларацию независимости, были масонами, и влиятельность организации за последующее столетие не уменьшилась. К сожалению, в орден масонов проник сэр Лайонел Томпсон — человек с душой чернее сажи.

В 1861 году сэра Лайонела вышвырнули из британской масонской ложи. Он искал те знания, которыми «человеку не следует обладать». Для аристократов, которые его окружали, это оказалось слишком. Америка, однако, была более гостеприимна к изгнанникам из Британии, поэтому он и дюжина его последователей из Ордена прихватили фамильные состояния и направились в земли, которые британцы до сих пор по привычке называют «колониями».

Томпсон довольно быстро придумал, как он может вернуть милость британской ложи, — он возвратит американские колонии Короне! В любое другое время это осталось бы просто пустыми разговорами и мечтами, но Лайонел вскоре обнаружил — как раз после оглашения Судного дня, — что мистические ритуалы, которые он так долго изучал, теперь дают ему настоящую силу.

Его самым главным открытием стали шокирующие своей эффективностью чары контроля над человеческим разумом, которыми он тут же начал пользоваться для достижения своих целей. Сэр Лайонел разделил своих последователей (к тому времени их стало около двадца-

ти) на четыре группы, и они отправились сразу в несколько городов США, чтобы там втереться в доверие и вступить в местные масонские ложи.

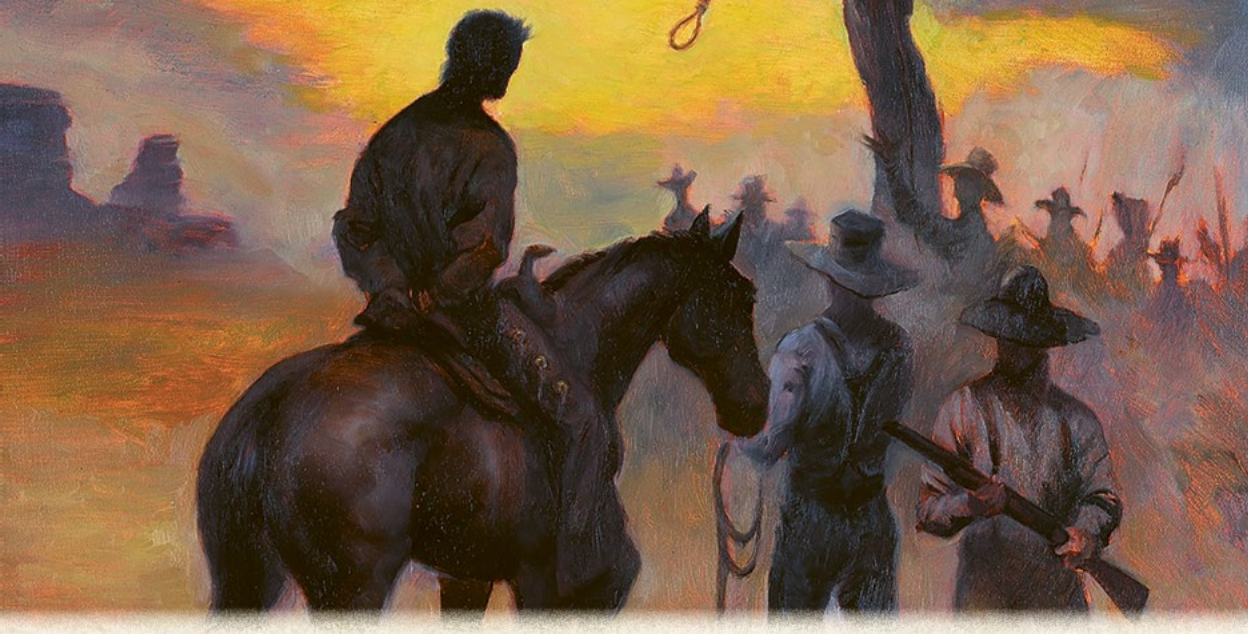
В каждой группе было по пять человек — это минимальное количество членов Ордена, необходимое для успешного проведения магических ритуалов масонов. Масоны Томпсона проникали в разнообразные тайные общества и применяли заклинания, чтобы достигнуть высокого положения и влияния внутри лож, а потом и за их пределами. К 1879 году они оплели паутиной магического контроля городские власти Бостона, Нью-Йорка, Филадельфии и, что особенно важно, Вашингтона. Их влияние особенно распространилось в Вашингтоне, где Томпсон лично управляет масонской ложей и контролирует множество высокопоставленных чиновников, в том числе нескольких офицеров Агентства.

Пока что Лайонел ограничивается закулисными интригами с британцами в Детройте, но его влияние на Агентство становится всё сильней.

НАСЛЕДИЕ ДЭВИСА

Джефферсон Дэвис умер. Ты же в курсе, да? Но ты, скорей всего, не знаешь, что умер он восемь лет назад, зимой 1871. Президент Конфедерации прогуливался один при луне, когда на него напал доппельгангер — оборотень, способный принимать облик своих жертв, — и заменил его. Монстр получил доступ к воспоминаниям Дэвиса, но сумел стать всего лишь искажённой тенью своей высокопоставленной жертвы.

С тех пор доппельгангер использовал полученную власть, чтобы сеять хаос на востоке, и с особым удовольствием подливал масло в огонь долгой гражданской войны. Некоторые (среди них знаменитый генерал Конфедерации Роберт Ли) подозревали, что в их новом правительстве что-то было не так, но никто не мог ничего доказать. Скорее всего, потому что каждый, кто что-то узнавал, обычно вскоре мучительно умирал.



Никто и оглянуться не успел, как Дэвис уже посадил на места в правительстве подхалимов и законченных негодяев и вскоре поступил так же с верхушкой военного командования. Ли в этой чистке пощадили только благодаря его популярности на Юге.

Всего через несколько лет доппельгангер Дэвиса держал юг железной хваткой, и не было никого достаточно влиятельного, чтобы противостоять ему. Несколько отважных заговорщиков планировали устранение президента, но тот добрался до них, несмотря на все предосторожности. Роберт Ли был среди них, но его убили ещё до того, как Заговор света смог выступить против Дэвиса. К счастью, соратник Ли (и военный министр Дэвиса) Эрик Мишель нанял отряд героев, которым удалось прикончить президента-оборотня.

Потом он предоставил тщательно продуманное объяснение: обвинил помощника доппельгангера в убийстве Дэвиса и после голосования сам занял пост президента.

К сожалению, Мишель не знает, что правительство, в котором он сам служил, прогнило до основания. Некоторые представители правящей верхушки планируют убить Мишеля, предполагая использовать смерть ещё одного влиятельного конфедерата как предлог для введения драконовских законов, чтобы посеять страх в сердце Юга.

БУРЯ НА ГОРИЗОНТЕ

Несмотря на недавнее объявление о прекращении огня, и на Юге, и на Севере скоро могут начаться военные действия. На Юге Санта-Анна так и рвётся отвоевать обратно Техас, а Северу нужно разобраться с Детройтом, оккупированным британцами.

К сожалению, из-за черепашьей скорости переговоров о мире ни одна из американских наций не располагает достаточной военной силой, чтобы дать отпор своим новым врагам. У Юга хотя бы есть пространство для манёвра: Санта-Анна положил глаз на Лабиринт, а не на сам Техас, к тому же у южан есть союзник, хоть и ненадёжный, — барон Симон Лакруа.

Север, однако, столкнулся с куда более серьёзным кризисом в Детройте. 5 ноября 1876 года дивизия британской армии пересекла канадскую границу и захватила Детройт. Из-за гражданской войны Союз не смог разделить войска, чтобы освободить город от захватчиков, и англичанам удалось закрепить свои позиции. Отношения между Британией и Союзом стали ещё более напряжёнными чем до войны 1812 года, и если оккупация не прекратится, скоро на северной границе США начнётся новая война.

А полномасштабная война — именно то, что нужно Жнецам. Их приспешники всегда слетаются на запах страха и крови.

СПОРНЫЕ ТЕРРИТОРИИ

Канзас, Колорадо
Уровень страха: *2*

Спорные территории — самое беззаконное, кровавое и жестокое место на всём Диком Западе. Это во многом объясняется прекращением огня между сторонами гражданской войны — ни синие, ни серые не имеют права ввести войска на Спорные территории, поэтому сейчас там бесчинствуют полчища бандитов, преступников и убийц, которыми в мирное время занялись бы Агентство или Рейнджеры.

В большинстве своём Спорные территории находятся во власти Войны, поэтому бóльшая часть чудищ, с которыми встретятся персонажи игроков, должна быть связана с насилием: примерами могут послужить Чёрный полк, скопы и плачущие туманы. Разумеется, кроме этих тварей на Спорных территориях можно встретить и более привычных существ — джекалопов, степных клещей, седельную колючку и т. д.

КРОВАВЫЙ КАНЗАС

Несмотря на ведущиеся переговоры о заключении мира, как Север, так и Юг финансово поддерживают партизанские движения, процветающие в Канзасе. В основном эти группировки получают поддержку от масонов (со стороны синих) или же продажных чиновников, оставшихся после диктатуры Дэвиса (со стороны серых).

Эти кровожадные преступники не раз предавали огню целые города, убивая всех живших там мужчин, женщин и детей. Всего за одну ночь *уровень страха* в местах, где совершаются подобные бесчинства, может подскочить до 3, а в наиболее спорных и кровавых областях он достигает отметки 4.

Самые известные среди этих ублюдков — рейдеры Куонтрилла под началом Кровавого Билла Куонтрилла, а также банда Джеймса. Ведущий партизанскую войну на стороне Конфедерации, Куонтрилл настолько кровожаден, что в Канзасе его ненавидят решительно все, независимо от цвета формы и политических взглядов. Этот меченый изверг не щадит ни женщин, ни детей. А вот мнения касательно банды Джеймса расходятся. Парни Джеймса известны своей ненавистью ко всему севернее линии Мэйсона-Диксона, и многие ревностные конфедераты величают их народными героями. С другой стороны, менее ревностные серые, не говоря уже о всяком разумном стороннике Союза, презирают и отвергают их.

ДОДЖ-СИТИ

Уровень страха: *3*

Додж — город, расколотый надвое. Как и во всём Канзасе взгляды жителей Доджа разделяются между Севером и Югом. Однако, в отличие от других городов штата, в Додж-Сити живут одновременно и янки, и дикси. Можно подумать, что им не хватит терпения жить бок о бок, но в Додже никому не составляет труда наварить деньжат, и это уводит политические разногласия на второй план.

К сожалению, это также означает, что каждый житель Доджа точит на кого-то зуб. Кроме жестоких партизан, горожанам приходится мириться с двумя соперничающими железнодорожными компаниями: «Блэк Ривер» и «Юнион Блу», — не говоря уже о буйных и агрессивных охотниках на бизонов. На самих охотников охотятся бандиты и индейские отряды из оклахомской Конфедерации Койота. Это та ещё куча мала, поэтому будем разбирать всё по порядку.

Когда Роберт Райт только основывал город, он представлял его себе как место, в котором люди, уставшие от постоянных побоищ в Канзасе, будут жить в тишине и мире. Сейчас Додж-Сити называют «Городом тишины» лишь с изрядной долей иронии.

Население маленького городка начало быстро расти во многом благодаря тому, что Райт настоял на том, чтобы «Блэк Ривер» и «Юнион Блу» проложили через город свои железнодорожные пути. Вскоре город оказался на пересечении важнейших путей как Союза, так и Конфедерации, после чего Додж наводнили приезжие со всех концов материка. Одни из них просто устали от войны и жизни на большом стрельбище, имя которому Канзас; другие ехали в Додж, надеясь навариться; а третьи преследовали свои, более тёмные цели. Райта избрали мэром с небольшим перевесом голосов, после чего он, заручившись помощью городского совета — шестерых чиновников, избранных на двухлетний срок, — быстро обзавёлся компетентной и ответственной полицией под началом маршала Лэрри Деджера.

В большинстве своём эти люди стремятся поддерживать закон, не склоняясь на сторону Конфедерации или Союза, однако часть из них верна этой идее не столь ревностно, сколь некоторые — за фаворитизм под сокращение попали уже пятеро помощников маршала. В последнее время угрозе смещения подвергся даже сам маршал Деджер, хоть это и объясняется не столько количеством претензий, предъявленных ему, сколько народным движением за выдвижение на его место помощника маршала Уайетта Эрпа.

Из всех законов Доджа больше всего разногласий вызывает запрет на ношение огнестрельного оружия в пределах города. Учитывая объёмы насилия, ежедневно творящегося в Додж-Сити, городской совет посчитал, что лучше уж люди будут решать свои разногласия кулаками, нежели более быстрыми и необратимыми способами. Любой прибывший в город обязан первым делом посетить маршала и сдать все свои стволы, получив взамен талон. Позже, покидая город, эти талоны можно обменять обратно на оружие.

Разумеется, нередко случаются казусы, когда предъявитель талона и владелец ствола — разные люди. Вскоре после введения закона в городе появился чёрный рынок талонов на оружие, а бумажки стали объектами кражи, обмена, торговли и даже ставок в карточных играх. Пронос оружия в Додж-Сити может привести к сроку тюремного заключения до трёх месяцев, изъятию оружия и штрафу в $50 за каждый случай нарушения.

Даже без огнестрельного оружия в Додже всё равно хватает насилия. Драки между янки и повстанцами уже стали обыденными, но это ещё цветочки. Куда хуже дела обстоят, когда в город въезжает какая-нибудь из партизанских группировок Канзаса. Эти вооружённые банды имеют привычку игнорировать закон об оружии, и даже сам Уайетт Эрп, известный своей стальной волей и хладнокровием, ненавидит вступать с ними в конфликты, опасаясь своими действиями развязать в городе полномасштабную войну между законом и разбойниками.

Мясные ряды

Большинство желающих легально подзаработать в Додже выбирает стезю охотников на бизонов или перегонщиков скота, либо же сотрудничество с представителями этих двух профессий.

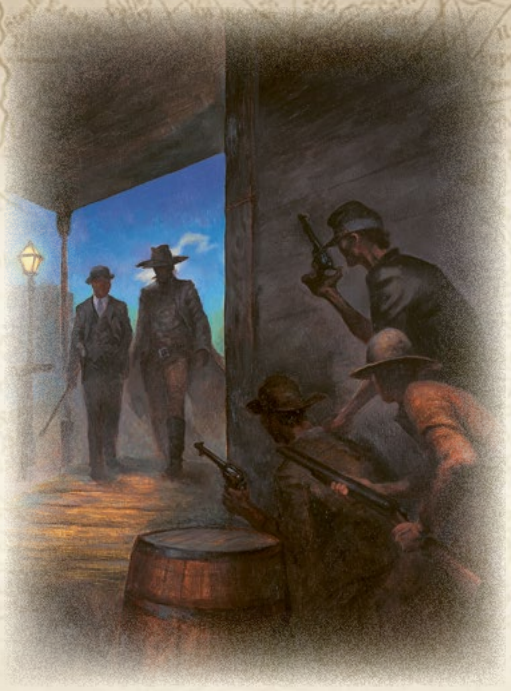
Охота на бизонов — прекрасная работа для тех, кому нравится стрелять по зверям, слишком тупым, чтобы убегать; причём нужно для этого совсем немного. Всё, что требуется, — хорошая винтовка, повозка под туши и люди, готовые затаскивать мёртвых бизонов на повозку!

Группы скорняков (людей, предоставляющих охотникам грубую силу для целей вроде ошкуривания бизонов или перетаскивания туш в город) обычно работают за ставку, составляющую примерно 10% от общего заработка охотника. Сами же охотники могут получить от $15 до $30 за бизона в зависимости от размеров туши, свежести и качества мяса.

Потом на одной из нескольких скотобоен города тушу разделывают и рассылают мясо по железным дорогам. Разумеется, там, где есть деньги, есть и бандиты. Охотники на бизонов постоянно подвергаются угрозе со стороны других охотников, заглядывающихся на их добычу, бандитов, заглядывающихся на их деньги, и индейцев-койотов, заглядывающихся на их скальпы.

Лишь немногим цивилизованнее охотников перегонщики скота, чей основной источник заработка — пригонять стада техасских лонгхорнов в Додж-Сити, чтобы потом перевезти их по железной дороге. Влиятельные скотоводы по всему западу нередко заключают с близлежащими железными дорогами договор о том, чтобы те перевозили только их скот и ничей другой, тем самым вынуждая мелких ранчеро пригонять свою скотину в Додж.

Забрав свою оплату (у мясников или железнодорожников), представители обеих профессий отправляются отмечать в город, пропивая и проигрывая в карты большую часть своих деньжат, нажитых потом и кровью. Что ещё хуже, огласке предавались случаи, когда охотники на бизонов «случайно» подстреливали отбившихся от стада лонгхорнов, поэтому напряжённые отношения между представителями этих профессий нередко выливаются в пьяные драки.



Город интриг

Учитывая, что в Додж можно без труда попасть на поезде как с Юга, так и с Севера, город является идеальной отправной точкой для шпионов, стремящихся пробраться на территорию врага. Это также означает, что обе стороны конфликта развернули в городе обширную сеть информаторов и контрразведчиков. Одни её представители обеспечивают намеревающихся пересечь линию Мейсона-Диксона агентов крышей над головой и поддельными документами, другие же поставляют оружие и припасы партизанским группировкам Канзаса, заботясь о том, чтобы даже во время перемирия «военные действия» между синими и серыми не прекращались. Разумеется, учитывая присутствие в городе «Блэк Ривер» и «Юнион Блу», в этой паутине приютились и корпоративные шпионы обеих компаний.

Каждая из фракций посвящает нездоровое количество времени вынюхиванию шпионов противоборствующих группировок и устранению их всякими оригинальными способами. В эту игру на выживание играют «Юнион Блу», «Блэк Ривер», Конфедерация, Соединённые Штаты и ещё несколько заинтересованных сторон, поэтому в Додже почти не бывает ночей, под покровом которых кто-то не пропадает без вести.

Закон Доджа слеп ко всем тонкостям дел плаща и кинжала, и всякий человек, обвинённый в шпионаже — синий ли, серый, индеец, железнодорожник, хоть гражданин Дезеретской республики — будет болтаться в петле.

Город упырей

До большинства приезжих, задерживающихся в Додже, доходят слухи о похитителях тел. В зависимости от рассказчика, эти мерзавцы обирают мертвецов, пожирают мертвецов или даже оживляют мертвецов. Различные источники описывают их как клыкастых монстров с длинными когтями, оживших покойников или звероподобных тварей. Некоторые из этих историй ближе к истине, чем того ожидают сами рассказчики. На деле же большая часть исчезающих — всего лишь жертвы одной из множества интриг или вендетт, каждый день собирающих жатву на территории города, поэтому в сверхъестественных объяснениях редко бывает нужда и в них мало кто верит. Но это не отменяет того, что в подземных тоннелях под кладбищем Бут-Хилл действительно обосновалась колония упырей.

КОЛОРАДО

Уровень страха: *2*

На сегодняшний день Колорадо не настолько погряз в партизанской деятельности, как Канзас. Тем не менее в этом штате нередко залегают на дно шайки грабителей, скрывающихся от найденных на Востоке неприятностей. Ближайшие к Канзасу города Колорадо нередко подвергаются налётам бандитов, хоть обычно и в переносном смысле. Эти буйные головы приезжают в поселения с целью «расслабиться», что чаще всего означает пьяные драки, беспричинные кровопролития и… скажем так, этим грабителям далеко до джентльменов, и они редко принимают отказы.

Всё это вызвало широкий общественный резонанс в Денвере, где мэр Хорнсби (ныне фактический правитель территории благодаря Конфедерации и Союзу, взаимно пресекающим попытки друг друга прийти к власти) получил петицию с просьбой сделать с этим беспределом что угодно, от обращения к Конфедерации или Союзу с просьбами о военной помощи до организации Ополчения Защитников Денвера.

Влияние зловещих предвестников Судного дня в Колорадо не столь явно и очевидно, сколь в Кровавом Канзасе — слуги Войны рождаются из насилия и сеют его ростки среди людей.

Достойные сострадания, но от этого не менее опасные, плачущие вдовы скорбят по почившим сыновьям и мужьям, жизни которых забрали битвы давно минувших дней; стрекотачи играют на нервах людей, как на струнах, нередко приводя к проявлениям насилия; поезда-призраки опустошают целые города, заставляя непосвящённых выживших винить в случившейся бойне Союз или Конфедерацию.

И, будто этих пакостей мало, Территории кишмя кишат врагами куда менее загадочного происхождения — налётчиками и грабителями, для которых причинение другим боли и страданий стало смыслом жизни.

Случайные встречи Спорных территорий

Карта	Встреча
2–4	2d6 партизан-налётчиков *(параметры солдат)*
5–7	2d6 бандитов
8–10	2d6 степных клещей
Валет	2d4 бандитов-ветеранов
Дама	2d4 ходячих мертвецов
Король	джекалоп
Туз	скоп
Джокер	могильный туман

БОЛЬШОЙ БАССЕЙН

Уровень страха: *1*

Южная Калифорния и Невада вместе составляют Большой бассейн. Основная часть этой засушливой земли — пустыня, но тот, кто знает, где искать воду, всегда её найдёт. Раз уж об этом зашла речь, то сведущие люди не попрутся в эти бесплодные земли без достоверной карты, а также запасов воды и провианта на несколько недель вперёд.

Весь Большой бассейн восточнее Долины смерти является владениями Смерти, и это заметно. Эта область может с той же вероятностью сожрать человека живьём (иногда буквально), с какой позволить ему пройти целым и невредимым. Основную угрозу здесь представляют гремучники Мохаве, пыльные дьяволы, перекати-боли и прочие мерзости, не говоря уже о голоде, жажде и палящем солнце.

В южной Калифорнии также стоит смотреть в оба глаза за мексиканской армией — войска генерала Санта-Анны нередко организуют пограничные рейды, разворачивая против замеченных ими поселений Конфедерации полномасштабные военные действия.

ДОЛИНА СМЕРТИ

Уровень страха: *5*

Долина смерти — одно из самых жарких мест на Земле, а возможно, и самое жаркое. Здесь выживают лишь самые стойкие, например, горстка старателей, зарабатывающих себе на жизнь выскабливанием нутра вулканических гор.

Нижнюю область Долины покрывает слой соли, нанесённый редкими разливами реки Амаргоса. Обычно она суха как аризонская дорога, но примерно трижды в год в русле реки появляется тоненький ручеёк.

С недавних пор старатели рассказывают странные истории о том, что кто-то прокладывает через Долину железнодорожные пути. Многие считают (и верно считают, как нередко бывает), что это дело рук «Байу Вермиллион». Никто, однако, не смог подобраться и рассмотреть строителей получше из-за патрулирующих территорию кровожадных зомби.

Барона Лакруа эти истории не особо беспокоят хотя бы потому, что его работники уже давным-давно отдали концы. На сегодняшний день все его рабочие, прокладывающие пути на территории Долины смерти, — ходячие мертвецы. Знойный климат идёт на пользу трудягам-покойникам, высушивая их мёртвую плоть и предотвращая процессы гниения. Его неустанные работники трудятся без перерывов, не обращая внимания ни на палящее солнце дня, ни на холод пустынной ночи.

ФОРТ 51

Уровень страха: *0*

Когда Конфедерация организовала базу при Розуэлле, Союз не замедлил ответить со-

зданием Форта 51, где целыми днями проводятся всевозможные эксперименты и опыты. На этой базе живут семнадцать учёных со своими семьями, работающие на США под чутким надзором загадочного «мистера Эддингтона» — скрытного и таинственного человека, который никогда не улыбается, но умудряется совать свой нос в каждый эксперимент в пределах Форта.

Тем не менее официально Форт является пристанищем капитана Джея Кайла и его отряда Летающих бизонов. Некогда войска под началом Кайла понесли серьёзные потери от снайперов-апачей, расположившихся на тактически выгодной холмистой местности. Будучи небедным джентльменом, Кайл самолично заказал у «Смита и Робардса» пять реактивных ранцев, которые проявили себя мощным подспорьем в борьбе с индейцами. С тех пор на службе у Кайла находится целый отряд солдат, натренированных в использовании реактивных ранцев, а на базе в настоящее время около 50 экземпляров (хотя по факту использовать можно лишь 40, так как остальные находятся в ремонте или на техническом осмотре). Ни один из федеральных рейдов на земли апачей не обходится без участия Летающих бизонов.

Случайные встречи Большого бассейна

Карта	Встреча
2–3	d4 ангела-хранителя *(с лидером в 10% случаев)*
4–5	2d6 солдат *(бросить d6: 1–3 — южане; 4–6 — северяне)*
6–8	2d6 бандитов
9–10	2d4 бандитов-ветеранов
Валет	2d4 индейцев-воинов
Дама	2d4 индейцев-ветеранов
Король	d6 перекати-болей
Туз	d4 пыльных дьявола
Джокер	гремучник Мохаве

С недавних пор, однако, Кайл обнаружил, что с каждым днём всё больше и больше его ранцев уходит в ремонт без каких-либо видимых причин. Он неоднократно пытался получить объяснения от Эддингтона, но безуспешно — тот просто отказывается отвечать.

На самом деле, мистер Эддингтон — высокопоставленный агент, тайно выдающий реактивные ранцы своим бесстрастным сотрудникам. Те используют их, чтобы быстро добираться до земель апачей и там испытывать разработанные в стенах Форта 51 экспериментальные образцы оружия на индейцах, не особо заботясь о безопасности невинных людей.

Тропа призраков

Уровень страха: *3*

Когда-то Тропа призраков вела в Санта-Фе, где переходила, собственно, в Тропу Санта-Фе. Но по-настоящему она ожила в шестьдесят девятом, когда южане через неё транспортировали в Розуэлл запасы призрачной руды, готовясь к нападению Конфедерации на Вашингтон. После того как Розуэлл разнесло на куски взрывом, подрядчики правительства начали отправлять партии руды в Тумстоун.

На Тропе призраков часто встречаются бандиты и грабители, а также неупокоенные призраки их жертв.

Пустыня Мохаве

Уровень страха: *4*

Мохаве являет собой внушительные просторы пустынной земли, простирающиеся на юге Калифорнии. Одна часть пустыни — жестокая и недружелюбная, её пейзажи состоят из одиноких кактусов и сухих кустарников. Другая же её часть — это дюны, барханы и причудливые нагромождения каменных глыб.

У людей с головой на плечах нет особых причин отправляться в пустыню Мохаве. Некоторые сумасброды, тем не менее, нехило (но рискованно) зарабатывают себе на жизнь охотой на червей-гремучников Мохаве.

ВЕЛИКИЙ ЛАБИРИНТ

КАЛИФОРНИЯ

Уровень страха: *2*

Изломанный ландшафт Лабиринта являет собой впечатляющее зрелище. С некоторых точек обзора можно увидеть тысячи различных поселений — одни расположены на многочисленных плоскогорьях, другие же ютятся в глубинах обтёсанных морскими приливами каньонов.

Куда бы ни бросил взгляд случайный наблюдатель, всюду он наткнётся на старателей, целеустремлённо крошащих кирками горную породу в надежде найти золото, серебро или призрачную руду. Грузовые баржи снуют туда-сюда по заполненным водами Тихого океана узким каналам, перевозя добытую горняками руду и самородки. Везучие торговые суда охраняются вояками на службе Союза или Конфедерации, те же, кому везёт меньше, нередко становятся добычей пиратов и разбойников. Более широкие каналы часто вмещают целые полчища разнообразных кораблей, начиная с китайских сампанов и джонок Чанга и заканчивая флотилиями мексиканской армады.

Великий лабиринт — вотчина Глада. Засушливая почва калифорнийских прерий суха и малопригодна для земледелия, а жители самого Лабиринта страдают от нехватки питьевой воды с тех самых пор, как землетрясение смешало почти все пресные реки и озёра западнее Лост-Энджелса с солёными водами Тихого океана. Кое-где ближе к центру материка даже умудряются разводить скот, но и тому нет житья от степных клещей и техасского кишкокрута. Жители Лост-Энджелс-Сити выкладывают едва ли не вшестеро больше денег за еду вроде мяса или свежих фруктов и овощей, а кое-где в Лабиринте платят даже за воду. Обитателям подобных мест приходится ещё сложнее, и те иногда готовы отвалить до двадцати долларов за паршивый говяжий стейк.

Начнём со средоточия всего этого, Маршал.

ЛОСТ-ЭНДЖЕЛС-СИТИ

Уровень страха: 5

Там, где иссечённые пейзажи Лабиринта сталкиваются с куском суши, оставшимся от Калифорнии, на плато напротив бухты Просперити-Бэй гордо возвышается Город заблудших ангелов. Поведаем же о том, как он там появился.

После Великого землетрясения шестьдесят восьмого года все выжившие в ходе чудовищного катаклизма спешно направились в сторону материка. Путешествие было не из лёгких — кроме нехватки еды и питья путникам приходилось преодолевать населённые акулами океанские каналы и взбираться на отвесные стены Лабиринта.

Лидером самой успешной из подобных групп был проповедник Иезекия Гримм, который каким-то чудом умудрялся на протяжении всего пути снабжать свою паству пищей и водой. Когда они добрались до части Лабиринта, смежной с материком, и обнаружили там пресный родник, Гримм объявил, что отныне его «заблудшие ангелы» обрели новый дом. Новооснованный Лост-Энджелс-Сити развивался медленно, но верно, пока в Лабиринте не нашли золото, а позже — и призрачную руду. С началом золотой лихорадки обитель Гримма стала отправным пунктом всех охотников за наживой, а также любых товаров, прибывающих в Лабиринт или отбывающих из него. Несложно догадаться, что город по праву можно назвать островком жизни среди грозных и негостеприимных расщелин Лабиринта, но в в недрах райского уголка Западного побережья таятся обман, лицемерие и предательство.

СОБОР ЗАБЛУДШИХ АНГЕЛОВ

Гримм стоит во главе Ангелов и по сей день, а проповеди его сулят адские муки всем отступникам и неверующим. Большинство жителей Лост-Энджелса верно Церкви если не душой, то хотя бы на словах — проводящиеся после мессы еженедельные роскошные пиршества привлекают в ряды церкви внушительное количество желающих приблизиться ко Всевышнему.

ДЬЯВОЛ В ОДЕЖДАХ ПАСТЫРЯ

Мы думаем, Маршал, ты уже догадался, что под личиной благочестивого проповедника Гримм скрывает что-то ещё, равно как и его верные последователи. Сейчас мы поведаем истинную историю преподобного Иезекии Гримма.

Когда падре вёл свою паству через Лабиринт, еды было не сыскать с огнём. В голодном отчаянии некоторые из путников обратились к каннибализму, но Гримм, будучи человеком Бога, отказался участвовать в подобном злодеянии. Проповедник был убит вместе с многими последователями, разделявшими его взгляды. Почувствовав силу священника даже в смерти, Жнецы не упустили возможности сотворить немыслимое чудовище по его образу и подобию.

В ночь после того, как людоеды пожрали плоть Гримма, произошло зловещее чудо. Его кости обагрились кровью, а затем скелет проповедника облекли кровоточащие жилы и живая плоть. После этого, Гримм вернулся к жизни — потрёпанный чёрный балахон и прочий антураж оказались при нём. Но это был не тот

добродушный праведник, что вёл свою паству через разрушенную Калифорнию и устоял перед искушением предаться людоедству, — это было всецело верное Жнецам чудовище, которое не упустило возможности воспользоваться ситуацией. В новом Иезекии Гримме не осталось ничего от первоначального хозяина имени — он предался каннибализму всем своим существом. Более того, этот монстр приказал своим голодающим спутникам, отныне всецело верным его слову, выискивать других беженцев и пускать тех под нож, пожирая сдираемую с их костей плоть. Так Гримм провёл свою паству по кровавому пути через изломанные руины Калифорнии. Вскоре скитальцы достигли плоскогорья, на котором позже поднимется Лост-Энджелс-Сити, и к лагерю их начали стекаться беженцы со всего Лабиринта.

Когда на него устремились тысячи взглядов, Гримм стал действовать более скрытно — он начал предоставлять новоприбывшим еду и кров, пока под покровом ночи круг его приближённых охотился на слабых и одиноких. Палаточный лагерь вскоре превратился в город с населением, дотягивающим чуть ли не до двадцати тысяч. На свет появился Город заблудших ангелов, а Гримм и его приспешники обзавелись огромным стадом скота, откармливаемого на убой.

Для того, чтобы сохранить власть в городе, преподобный Гримм основал Собор заблудших ангелов. В тайне от жителей города он прилагает все возможные усилия для того, чтобы цены на еду оставались высокими, поражая чёрной магией стада и посевы. Его махинации прибавляют популярности еженедельно организуемым для голодных горожан пиршествам, на которых подаётся мясо неизвестного происхождения с гарниром из овощей, удобренных кровью невинных жертв. Природа колдовства Гримма защищает жителей Лост-Энджелса от превращения в упырей или вендиго — судьбы, которая ожидает практически всех людоедов.

Ясное дело, что подобная благотворительность делает Гримма весьма уважаемой и почитаемой фигурой в городе. Большинство мирян Города заблудших ангелов считает его великодушным покровителем. Лишь круг его приближённых — Культ заблудших ангелов — посвящён в чудовищную истину. Больше о самом Культе заблудших ангелов можно найти в этой главе, начиная со страницы 74.

Кровавое воскресенье

Гримму не потребовалось много времени, чтобы понять, что неплохо было бы совершить несколько чудес на публику. Знал он и то, что его чёрная магия вряд ли придётся по нраву преданным Господу жителям города. Приняв всё это во внимание, Гримм организовал ритуал, который должен был замаскировать его нечестивое колдовство под благодать Господню.

Однажды, в воскресенье 76 года, проповедь Гримма была прервана вторжением орды кровожадных демонов. Чудища перебили множество прихожан, после чего выжившим показалось, что преподобный Гримм прогнал демонов своей божественной мощью. На деле же демоны были с Гриммом заодно, а совершённые ими убийства подпитывали кровавый ритуал. Обряд создал покрывающую Лост-Энджелс область радиусом в 75 миль, в пределах которой чёрная магия Гримма и его последователей кажется сторонним наблюдателям чудесами свыше.

Иногда, отправляясь в путешествие, высокопоставленные жрецы Гримма берут с собой частицы нечестивого алтаря — с их помощью они могут распространять иллюзию Божьего покровительства за пределами Лост-Энджелса. Сектанты берегут эти осколки как зеницу ока и скорее умрут, чем расстанутся с одним из них.

Получив подобную власть над сердцами и умами людей, Гримм не стал терять время — за этим маленьким чудом последовал описанный нами в «Мёртвых Землях» Эдикт 77 года, с помощью которого проповедник начал распространять своё влияние на всю Калифорнию.

Содружество Калифорнии

Уровень страха: *2*

Как уже упоминалось в «Мёртвых Землях», все добропорядочные (и не очень) жители Калифорнии недавно голосовали за флаг, под кото-

рым они желают ходить. Вся соль в том, что большая часть не выбрала никакого, вместо этого поддерживая идею о провозглашении Калифорнии независимым государством. Гримм ухватился за эту возможность и, издав Эдикт 77 года, объявил Лост-Энджелс суверенным государством. Несмотря на то, что он причисляет к подвластным ему территориям всю Калифорнию, на деле власть Гримма распространяется лишь на область в пределах 75 миль от Лост-Энджелса (где его чёрная магия выглядит как чудеса свыше). Вне этой зоны в Лабиринте каждый сам себе господин. Пока все подряд грызутся за Лабиринт, хитрые барыги навариваются на обеих сторонах, без разбору продавая золото и призрачную руду как янки, так и дикси.

Борьба за Лабиринт

К несчастью для преподобного Гримма, он не единственный позарился на лакомый кусочек. Не считая нескольких самодостаточных городков, не подчиняющихся никому (кроме великого доллара, получаемого из разрабатываемых ради призрачной руды утёсов и плоскогорий), за власть над этой богатой на полезные ископаемые землёй борется несколько группировок.

Как Союз, так и Конфедерация держат в районе Лабиринта свои корабли, ныне разбросанные по многочисленным гаваням и аванпостам. В военное время они нередко вступали в перестрелки, но разворачивать полноценные военные действия в Лабиринте весьма затруднительно — в переплетающихся каналах не вырулить и одному кораблю, не то что целому флоту. Вместо этого морские силы перешли в некоторое подобие позиционной войны, патрулируя устья каналов и выманивая вражеские суда на открытое пространство.

Шаткое перемирие не привело к прекращению патрулирования многочисленных выходов из каньонов из-за того, что янки и дикси — не единственные бойцы на этой арене. В области близ Дыхания дракона и Шэн Фэна прочно укоренились китайские военачальники, а мексиканская армада генерала Санта-Анны выигрывает битву за битвой, подминая под себя многочисленные поселения по всему региону. Армада мексиканцев превосходит числом вместе взятые флот Конфедерации и флот Союза, и не многим удаётся избежать террора Санта-Анны. Те, кому повезло спастись, докладывают о творящихся под его гнётом невообразимых ужасах.

МОРЯКИ БУРЫХ ВОД

Флот Союза представляет собой скопище небольших судов с открытыми палубами и гребными винтами на паровом ходу. Немногие из них оснащены орудиями, но члены команды снабжены всевозможными видами персонального вооружения. С флотом Конфедерации дела обстоят ещё хуже. До недавних пор дикси выдавали отъявленным пиратам каперские свидетельства, позволяя тем ходить под знамёнами Юга. После перемирия эти типы опять вернулись к своей разбойничей рутине, не опуская флагов Конфедерации, что нередко приводит к недоразумениям, вызванным ошибочными (но логичными) предположениями, что эти грабители всё ещё работают на южан.

В отличие от этих двух сторон, моряки Мексиканской армады отличаются как хорошим снаряжением, так и отменной выучкой. Горстка судёнышек Союза и Конфедерации и в подмётки не годится этой грозной флотилии. Многие считают, что в скором времени мексиканцы высадятся на берег и волной разрушения пройдутся по Лабиринту, подчинив себе иссечённые просторы Калифорнии.

Наконец, в Лабиринте наличествуют всевозможные пираты и разбойники, шныряющие по каналам в поисках одиноких кораблей с дорогими грузами. Большинство работает только на себя, но некоторые из них грабят на службе у обосновавшихся в Лабиринте китайских военачальников.

Китайские военачальники

Труд иммигрантов из Китая играет важную роль в экономике Запада, но сами рабочие часто сталкиваются с тяжёлыми для жизни условиями и плохим обращением.

Китайские военачальники воздвигают свои крепости на небольших, но хорошо укреплённых островах в самом сердце Лабиринта. Каждый из них привёз с собой в Калифорнию мно-

Случайные встречи Великого лабиринта

Карта	Встреча
2–5	2d4 ангелов-хранителей *(с лидером культа в 50% случаев)*
7–8	d6 бойцов «Айрон Дрэгон»
9–10	2d4 солдат *(бросить d10: 1–4 — Конфедерация; 5–8 — Союз; 9–10 — Мексика)*
Валет–Дама	d4 старателей *(параметры горожан)*
Король	d4 пыльников
Туз	d6 стенолазов
Джокер	гаки

Некоторые герои похрабрее (или поглупее) могут отправиться вплавь по каньонам Великого лабиринта, воспользовавшись кораблём или другим водным транспортом. В этом случае используйте следующую таблицу.

Карта	Встреча
2–7	корабль *(бросить d10: 1 — броненосец Союза; 2 — рейдер Союза; 3 — броненосец Конфедерации; 4 — рейдер Конфедерации; 5–6 — пираты; 7–8 — пираты-китайцы (параметры мастеров боевых искусств); 9–10 — мексиканцы)*
8–9	2d10+10 морских дьяволов
10	2d8 морских теней
Валет	гигантская акула
Дама	гигантский осьминог
Король	гигантский крокодил
Туз	дракон Лабиринта
Джокер	d4 акул-оборотней

жество верных воинов, а под их пёстрыми знамёнами собираются китайцы Лабиринта, уставшие от угнетения белыми.

У большинства военачальников так много последователей, что они не в состоянии уместить всех их в стенах своих островных крепостей. Вокруг каждой переполненной цитадели располагается флот из лодок-сампанов всех видов и сортов, пришвартованных одна к другой и заполняющих близлежащие каналы. Первым признаком того, что поблизости находится крепость китайского военачальника, являются разноцветные паруса этих плавучих городов.

Эти военачальники не привязаны к одному только Лабиринту. Некоторые из них, к примеру, печально известный генерал Кван и Ван Ти-Пин Сянь (называемый «Королём горизонта») владеют немалыми землями на материке.

Чанг

Из всех китайских военачальников самым могущественным по праву считается загадочный Чанг. Его несметные войска состоят из прекрасно обученных и вымуштрованных солдат, многие из которых посвящены в тайны китайских боевых искусств.

Суда Чанга прочёсывают просторы Лабиринта, выискивая лагеря старателей и недавно основанные бумтауны (которые иногда вырастают на ровном месте за одну ночь). Как только они находят то, что ищут, Чанг внедряет туда своих шпионов, чтобы те разведали местность на предмет месторождений призрачной руды. Если там находятся стоящие жилы (на деле же любые, даже самые захудалые жилы призрачной руды), военачальник немедленно отправляет туда своих воинов с целью присвоить себе залежи руды и сметая всех, кто осмелится встать у него на пути. На сегодняшний день под властью Чанга находятся все жилы руды на пятьдесят миль вокруг его крепости, Дыхания дракона, а также несколько единичных месторождений, разбросанных дальше по Лабиринту.

Шэн Фэн

Уровень страха: *3*

В Лабиринте есть одно место, на радушие которого может рассчитывать любой китайский военачальник: портовый город Шэн Фэн, расположенный в трёхстах милях к северу от Лост-Энджелс-Сити.

Хоть он и уступает Лост-Энджелсу в размерах и экономической значимости, Шэн Фэн, тем не менее, исполняет важную роль перевалочного пункта, через который проходит большинство идущих на юг морских поставок призрачной руды, а также не менее важную роль центра скупки и перепродажи награбленного пиратами добра.

Вместо какого-либо выборного правительства власть в городе держат три человека. Триаду Шэн Фэна, самых влиятельных людей в Калифорнии, возглавляет Тэм Большие Уши, следящий за происходящим по всему городу. Этот мудрый старик пользуется почтением у преступников города, и каждая банда-тонг платит Тэму дань в знак уважения. Чанг пообещал одному из лейтенантов Тэма, Па Тонкой Лапше, помощь в свержении старика, взамен потребовав право на прокладку железнодорожного пути через Шэн Фэн. Если этот замысел воплотится в жизнь, то Чанг получит практически неограниченную власть над городом, а также обзаведётся надёжным и влиятельным союзником во главе Триады.

Несмотря на участие Триады в криминальной активности (под её покровительством находятся многие игорные дома, опиумные притоны и бордели), её члены сумели расположить к себе старателей. Более того, учитывая, что они единовластные правители Шэн Фэна, и все это знают, их деятельность не является незаконной вообще. Кроме того, хотя конфликты между бандами головорезов иногда и задевают какого-нибудь случайного прохожего, но в общем и целом тонги стараются разбираться исключительно между собой, не доставляя проблем непричастным жителям города.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД САНТА-АННЫ

Слухи о замыслах Антонио Санта-Анны не врут. Мексиканский генерал положил глаз на всю Калифорнию (и, если быть честным, на большую часть Конфедеративного юга).

Кроме сделки с бароном Лакруа, Санта-Анна заключил договор с древним злом, рождённым во времена народа ацтеков. Зитлан — ацтекский чародей, поклявшийся свершить возмездие над белым человеком, уничтожившим его цивилизацию много лет назад. По мнению Зитлана, Санта-Анна виновен не меньше, чем любой другой потомок конкистадоров, но его жажда власти и страсть к завоеваниям хорошо послужит целям чернокнижника. Зитлан планирует помочь Санта-Анне захватить Лабиринт, после чего взять дело в свои руки, использовав останки Калифорнии в своих целях (среди этих целей — организация в Лабиринте защищённого аванпоста для Армии мёртвых, которая позже отправится пожинать души бледнолицых). Пока что Санта-Анна и Зитлан наслаждаются шатким союзом. Очень малая часть армии генерала состоит из, собственно, мексиканцев — во многом из-за того, что те заслужили его недоверие, подведя его в кампаниях 1836 и 1848 годов. Сейчас львиная доля войск Санта-Анны состоит из оживлённых Зитланом ходячих мертвецов. Ацтекский колдун управляет своими покойниками с помощью особой смеси трав под названием плантагрито, которую он добавляет в их обыденный рацион из сырого мяса.

Санта-Анна знает, что он не сможет должным образом удерживать территорию с армией вроде этой, но ему в общем-то плевать. Он просто хочет принести Максимилиану победу на блюдечке с серебряной каёмочкой, дабы император позволил ему ещё раз попытать силы в завоевании Техаса. На сегодняшний день генерал настолько помешался на этой идее, что он как-то не подумал о том, что Максимилиан может попробовать отхватить с этого похода лакомый кусочек и для себя.

Так или иначе, Санта-Анна медленно, но верно переправляет Армию мёртвых по железным дорогам компании барона Лакруа «Байу Вермиллион», и от начала вторжения его отделяют лишь несколько месяцев.

ВЕЛИКИЙ СЕВЕРО-ЗАПАД

ВАШИНГТОН, ОРЕГОН, АЙДАХО

Уровень страха: *1*

На первый взгляд захватывающие дух пейзажи Великого северо-запада кажутся умиротворяющими и незапятнанными. Окутанное туманом подножье горы Рейнир, заснеженные хвойные леса на склонах Каскадных гор и хрустально-чистые высокогорные озёра манят людей подобно зову сирены. Не позволяйте себя обмануть — по ночам воет не только ветер.

Великий северо-запад принадлежит Гладу. Под толщей снега погребён не один бедолага, нашедший смерть в плену его цепких когтей.

В подобных условиях, когда еды не сыскать с огнём, а удрать невозможно, даже самые богобоязненные из обитателей Северо-запада порой вынуждены обращаться к кощунствам, одна мысль о которых в иное время заставила бы их содрогнуться. Почти никто, однако, не осознаёт страшной цены, которую приходится платить любому, кто поддастся соблазну отведать плоти себе подобного.

Немногим лучше судьба бедняг, павших жертвами первобытных чудищ-дикарей. За Каскадные горы ведут постоянную борьбу полуволки, сасквочи и вендиго, и их кровавые стычки нередко уносят жизни какого-нибудь невинного человека. *Уровень страха* в областях, служащих охотничьими угодьями вендиго и полуволкам, обычно колеблется возле отметки 3, а в местах, где страх перед заснеженными лесами особенно прочно укоренился в сердцах северян, достигает и 4.

САСКВОЧИ

Согласно верованиям живущих близ Сиэтла индейцев-салишей, сасквочи обитают в громадных, выдолбленных изнутри древесных стволах высоко в Каскадных горах. В этом индейцы в общем-то правы. Ошибаются они в одном — в убеждении, что сасквочи, как и много веков назад, остаются мудрыми защитниками природы, безвредными для тех, кто относится к природе с уважением.

Когда-то давно сасквочи сосуществовали с людьми в мире и гармонии, но с увеличением численности их заклятых врагов, вендиго (см.

далее) лесное племя решило устранить угрозу пополнения вражеских рядов на корню. Их метод решения этой проблемы чрезвычайно прост и радикален.

Если раньше сасквочи пытались обеспечить голодающих поселенцев пищей и водой, не попадаясь на глаза, то теперь они убивают людей сразу же, не давая тем возможности обратиться к каннибализму. Во время особенно суровых зим лесной народ вырезал целые деревни.

Сасквочи — народ умный, хоть и примитивный. Они умелые лесничие и используют простые инструменты как для охоты на человека, так и с целью укрыться от его глаз. Хоть им и неведома тайна добычи пламени, сасквочей завораживают танцующие огоньки, и те не упустят возможности искупаться в тепле костра.

Несмотря на существующую возможность мира между людьми и сасквочами, практика лесного народа истреблять всех людей, которым угрожает голод, медленно, но верно склоняет тех на сторону Жнецов, не говоря уже о ненависти и страхе со стороны рода людского.

ВЕНДИГО

Зимой в горах Северо-запада царит могильный холод. Выживание, а особенно поиск пропитания в этих условиях становится настоящим испытанием. Когда вся надежда сменяется отчаянием, в последней попытке уцепиться за жизнь слабовольные и малодушные обращаются к чудовищной практике каннибализма. Живущие в этих краях индейцы презирают и отвергают эту идею, но искушение добирается до любого. Исход этого чудовищного греха — превращение в вендиго.

Если находящийся на Северо-западе персонаж по каким бы то ни было причинам вкусит человеческой плоти, то он должен пройти проверку *характера*, чтобы избежать превращения в вендиго. За каждый акт каннибализма на проверку налагается суммирующийся штраф –1, а зимой –2.

Проваленная проверка означает, что персонаж становится вендиго под контролем Маршала. Героя назад уже никак не вернуть, поэтому можно смело отправлять игрока создавать себе нового персонажа. Подробности об этих мерзких тварях смотри на странице 154.

ПОЛУВОЛКИ

У бледнолицых поселенцев и живущих близ Вашингтона индейцев хватает разногласий, но в одном их мнения сходятся: местные волки — чертовски опасные хищники. Индейские предания заходят чуть дальше, описывая чудовищных полулюдей-полуволков с белоснежными шкурами. Согласно легендам, эти создания обитают на безлюдных склонах Каскадных гор, откуда спускаются лишь для того, чтобы полакомиться свежей человечиной.

С точки зрения трудовой сноровки и владения простейшими инструментами полуволков можно сравнить с сасквочами. Строение их кистей рук схоже с человеческим, а во время охоты они используют грубо сделанное оружие ближнего боя. Иногда полуволки носят бижутерию, шарфы или другие трофеи, снятые с убитых ими людей.

Учитывая одиночный образ жизни сасквочей, полуволки кормились на них целыми поколениями. Мясу лесного племени они, тем не менее, предпочитают более нежный вкус человеческой плоти.

Случайные встречи Великого северо-запада

Карта	Встреча
2–5	2d6 индейцев-воинов
6	d6 полуволков
7	горный кот
8–10	2d6 поселенцев*
Валет	2d20 поселенцев*
Дама	старатель*
Король	чинук
Туз	сасквоч
Джокер	вендиго

** параметры горожан*

ВЫСОКИЕ РАВНИНЫ

МОНТАНА, ВАЙОМИНГ, НЕБРАСКА

Уровень страха: *2*

Стороннему наблюдателю северная часть Великих равнин покажется безобидной и не предвещающей беды — невысокие холмы гостеприимно приглашают усталых путников подойти поближе, а мирно шелестящая трава, кажется, неспособна скрывать смертельную опасность.

Однако на Таинственном Западе довериться первым впечатлениям — значит умереть. За каждым холмом этих, казалось бы, идиллических просторов таятся полчища кошмарных чудовищ, а прячущиеся за высокой стеной осоки кровожадные твари преследуют одиноких путников ради пропитания… или развлечения.

ГИБЛЫЕ ЗЕМЛИ

Уровень страха: *4*

В Гиблых землях, что к югу от Чёрных холмов, можно столкнуться со множеством всяческих опасностей, естественных и не очень. У иссечённого подножья Скалистых гор обретаются хищники всех видов и сортов, некоторые из которых — люди, некоторые — не совсем.

Несмотря на то, что калифорнийская пустыня находится довольно далеко, в этом районе не раз были замечены гремучники Мохаве — и этого хватает, чтобы путешественники надолго тут задерживались.

Не так уж редко здесь можно встретить и отряды индейцев-сиу. По Гиблым землям иногда бродят молодые краснокожие бойцы, намеревающиеся отомстить белому человеку за вторжение на священную землю Чёрных холмов.

Кроме того, в переплетающихся долинах и каньонах Гиблых земель обитают стаи летучих дьяволов, ревностно охраняющие свои владения. Их охота на нарушителей границ столь эффективна, что за последние несколько лет *уровень страха* в этой местности подскочил до 4.

КАНЬОН ЧЕРВЕЙ

Уровень страха: *5*

Здесь поселилось куда более страшное зло, нежели в Гиблых землях. Находящийся в самом сердце Гиблых земель Каньон червей представляет собой природный лабиринт, в котором

обитают гремучники — гигантские черви, подобные тем, что живут в Мохаве и Юте.

Здесь также живёт тёмная чародейка Урсула со своими безумными последователями, которые поклоняются гремучникам как богам. Урсула и её ковен ведьм бежали от Агентства и едва спаслись от преследования в одной из лощин каньона, чтобы попасть прямиком к стае гигантских червей. Колдунья удивилась, когда в её голове раздался голос вожака гремучников, но без колебаний взялась приносить ему жертвы по его требованию. Урсула столкнула одну из своих соратниц с обрыва прямо в пасть чудовища. С тех пор колдунья одновременно и королева, и пленница гремучников. Урсула захватывает в плен невезучих путников, отдавая их червям, но, если она медлит с жертвой, черви забирают одну из её последовательниц. На сегодняшний день Урсула окончательно и бесповоротно рехнулась.

Случайные встречи Высоких равнин

Карта	Встреча
2–5	2d6 степных клещей
6–9	d8 летучих дьяволов
10	2d4 бандитов
Валет	2d6 индейцев-воинов
Дама	адская оса
Король	d4 лютых волков
Туз	2d6 гремучников-детёнышей
Джокер	гремучник

♠ ♥ ♦ ♣

ДЕЗЕРЕТ

ЮТА

Уровень страха: *3*

Мормоны, или Святые последних дней, — это богобоязненные люди, верящие, что после воскресения Иисус Христос побывал в Америке. Кроме того, они верят, что Джозефа Смита, их первого пророка, посетил ангел, вручивший ему несколько золотых скрижалей, на которых была записана история об избранных Господом, отправившихся из Святой земли в Америку. Не считая этого, а также практикуемого среди них многожёнства, мормоны не сильно отличаются от других христиан. Тем не менее различия в верованиях вынудили их покинуть свои родные дома в Канзасе и Миссури. Мормоны ушли на Запад, в Юту, где в 1847 году основали Солт-Лейк-Сити.

Бригам Янг, унаследовавший от Джозефа стезю лидера и духовного наставника мормонов, в 1866 году объявил Юту территорией «независимого государства Дезерет». Новообразованное государство поддерживало Соединённые Штаты поначалу, однако прибытие доктора Хельстромма в 1870 поставило всё с ног на голову.

ДОКТОРА ВЫЗЫВАЛИ?

Поначалу мормоны холодно отнеслись к новоприбывшему, но изобретённый Хельстроммом паровой экипаж, оказавшийся незаменимым в борьбе с (читайте: побегах от) населявшими соляные долины гремучниками, превознёс учёного в их глазах. В скором времени к небесам потянулись трубы бесчисленных фабрик и заводов «Хельстромм Индастриз», подарившие ещё недавно боровшимся за выживание во враждебных землях Юты мормонам богатство и рабочие места.

Более того, изобретения доктора заметно увеличили мощь армии мормонов — легиона Наву. Партнёр, ты не поверишь, но ни с того ни с сего мормоны вдруг стали самыми большими поклонниками Хельстромма, и в скором времени он был принят ими как истинный верующий и сторонник дела Святых последних дней. Никто из них и понятия не имел, что отныне среди них ходил служитель Мора.

Заразившая общество мормонов одержимость технологическим прогрессом рассматривается ими как ещё один аспект повседневной жизни.

ГОРОД МРАКА

Уровень страха: *4*

Солт-Лейк-Сити, неофициально известный как Город мрака, является самым технологически развитым городом мира. Его здания оплетают высоковольтные кабели и полные природного газа трубы, несущие свет, отопление и электричество тем, кто может себе это позволить.

Механизация Солт-Лейк-Сити, тем не менее, не прошла без побочных эффектов — когда-то чистый город ныне окутан пеленой густого едкого смога. Кроме того, Город мрака привлёк множество сомнительных личностей вроде старателей, бывших железнодорожных воинов и растерявших всё состояние переселенцев, надеющихся уйти от прошлого и получить работу на одной из многочисленных фабрик «Хельстромм Индастриз».

Большинство из них никогда не покидает фабричного района города, более известного как Свалка. Проживание даже в этих грязных трущобах стоит немыслимых денег, поэтому рабочие обычно оказываются запертыми в порочном кругу наёмного рабства. На Свалке человеческая жизнь не стоит и цента, но когда жизнь ничего не стоит, смерть иногда обретает цену — основным развлечением в фабричном районе являются гладиаторские бои, и иной работник может поставить недельный заработок на исход одного поединка.

Между Свалкой и хребтом Уосатч зажато множество горнодобывающих предприятий города, механизированных благодаря поддержке Хельстромма. Несколько счастливчиков, сумевших занять места в шахтах, избегают душащего смога Свалки, вместо этого рискуя жизнью и здоровьем за панелью управления одной из огром-

ных копательных и транспортирующих руду машин.

Несмотря на стремительный рост технологий в городе, сами мормоны пережили изменения лучше их соседей на Свалке. Облака тяжёлого липкого смога очень редко пересекают рубеж отведённого мормонам района Святого города, а немногие святые последних дней, работающие на свалке, благодаря покровительству Хельстромма занимают места не чернорабочих, а бригадиров и руководителей.

ХЕЛЬСТРОММ, ЧЕЛОВЕК

Дариус Хельстромм старательно создаёт перед своими новыми друзьями-мормонами образ благородного и участливого человека. Дабы обеспечить себе личное пространство, он живёт в десяти милях к западу от города, практически на границе соляных долин. По оцепленному колючей проволокой периметру его поместья расставлены наёмные стрелки, сторожевые псы, механические тарантулы и даже дюжина-другая автоматонов.

Подобные предосторожности со стороны человека вроде бы честного, влиятельного и великодушного вызывают подозрения среди мормонов, но большинство обращает внимание только на преимущества, которые приносит Солт-Лейк-Сити покровительство Хельстромма.

Со своей стороны, Бригам Янг достаточно осведомлён о том, что образ Хельстромма — всего лишь маска, скрывающая куда более мрачную правду, но он также не забывает о пользе, которую доктор принёс молодому государству мормонов своими инновациями. Сейчас он не предпринимает никаких действий против доктора, надеясь спасти Дариуса от тьмы и вернуть его к свету Господа.

ХЕЛЬСТРОММ, ЧУДОВИЩЕ

Если бы только святые последних дней знали, чем добрый доктор на самом деле занимается в своём закрытом поместье, они бы вышвырнули его быстрее, чем ты бы выговорил «опыты на людях».

Хельстромм, будучи гением, является одним из немногих людей, которые понимают всю значимость событий, окружающих Судный день. Он также предположил, что за всем этим стоят могущественные существа — Жнецы.

Проблема в том, что Хельстромму элементарно наплевать. Когда-то давно его жена Ванесса, которую он очень любил, совершила самоубийство, и это едва не лишило доктора рассудка.

Теперь его единственная надежда — Судный день, ибо он понял, что отныне мир духов находится в пределах досягаемости человека, и, возможно, смерть — не конец. Он надеется, что когда-нибудь Судный день подарит ему возможность каким-нибудь образом воскресить свою утраченную любовь, и эта жуткая навязчивая идея движет всем его существом.

Все его фабрики, изобретения и даже железнодорожная компания «Уосатч Рэйл» — всего лишь способы собрать деньги на финансирование его кошмарных исследований. Поздними ночами Хельстромм копается в тайнах Судного дня, поднимая в своих лабораториях *уровень страха* и наблюдая за загадочными феноменами, случающимися с его подопытными — живыми, мёртвыми (и иногда нежитью). С каждым зловещим экспериментом он всё больше надеется найти зацепку, которая когда-нибудь позволит ему воссоединиться со своей возлюбленной Ванессой.

Случайные встречи республики Дезерет

Карта	Встреча
2–6	2d10 солдат легиона Наву
7–10	горный кот
Валет	2d8 тоннельных тварей
Дама	ожившая окаменелость
Король	d4 автоматонов
Туз	соляной гремучник
Джокер	d4 стенолазов

ЗЕМЛИ ИНДЕЙЦЕВ

ДАКОТА, ОКЛАХОМА

Уровень страха: *3*

Для большинства бледнолицых индейцы — загадка. Одни — благородные и честные, другие — дикие и жестокие. На деле же истина проста — это обычные люди; некоторые хорошие, некоторые плохие, некоторым наплевать. У каждого племени своя особая культура, чего не понимают люди из более «цивилизованных» областей материка. Ещё больше вводит в замешательство бледнолицых то, что обычаи различных племён различаются не меньше, чем сами индейцы между собой.

На Западе живут сотни различных племён, но наибольшим влиянием обладают три группы (от большей к меньшей): племена сиу, Конфедерация Койота и апачи. Об апачах рассказывается в главе «Дикий Юго-запад».

ЗЕМЛИ НАРОДА СИУ

Как таковые Земли сиу сформировались в 1872 году, когда поражение Союза в Битве при Вашингтоне убедило племена Дакоты, что пришло время воспользоваться ситуацией и вернуть себе утраченные земли. Это движение было начато Сидящим Быком, но даже он не смог объединить все племена под одним вождём. Вместо этого индейцы заново собрали старый совет Народов сиу, викаса йатапикас. Викаса — это четыре мудрых вождя, избранных племенами для принятия важных решений от лица Народов. Все договоры и сделки с сиу должны обсуждаться с этими людьми.

Четыре племени, представляемые викаса, — хункпапа, миннеконжу, брюле и оглала. Другие племена народов сиу, включая северных шайеннов и санс-арков, должны заслужить внимание одного из викаса, чтобы высказать свои жалобы и пожелания.

Отношения с США

На данный момент отношения между сиу и Соединёнными Штатами, мягко говоря, прохладные. Сиу разрешается свободно перемещаться по землям белого человека, но любая группа из пяти и более индейцев считается отрядом и спроваживается обратно на Земли сиу под конвоем кавалеристов.

Подобные правила действуют и на бледнолицых в землях индейцев, только в куда более жёсткой форме. Белый человек не допускается на территории сиу, за исключением перемещения с помощью железнодорожной линии «Айрон-Дрэгон» (или проходящей вдоль неё не совсем легальной дороги для дилижансов). И даже тогда посетители должны, нигде не задерживаясь, отправляться в Дэдвуд либо же в одну из шахт Чёрных холмов, где индейцы позволяют вести горнодобывающий промысел. Всякий человек, достаточно глупый, чтобы нарушить эти условия и сойти с пути в сторону священных земель сиу, обычно пропадает навсегда.

Местные жители жалуются на эти «зверские убийства» правительству США, но ответ индейцев всегда один: «Вас предупреждали».

Старые пути

Как уже говорилось в книге «Мёртвые Земли», соблюдение клятвы Старых путей в Землях сиу является законом (хоть клятва и отвергается одними и игнорируется другими). На самом же деле Сидящий Бык — один из тайных последователей Ворона. Но даже с его влиянием, если правда о политических взглядах Сидящего Быка откроется народу, вождя, скорее всего, казнят его же соплеменники. Вместо открытой деятельности он из-за кулис направляет последователей Ворона, а также тайно снабжает их оружием и припасами.

Сейчас Сидящий Бык выжидает момент, когда какой-нибудь инцидент обратит сиу против Старых путей, после чего он сможет избавиться от других викаса и безнаказанно провозгласить себя Великим вождём. Битва при Литл-Бигхорн,

где приверженцы Старых путей разбили кавалерию США, серьёзно подорвала его деятельность по дискредитации индейских обычаев.

ЧЁРНЫЕ ХОЛМЫ

Уровень страха: *3*

Сиу неустанно патрулируют священный хребет Чёрных холмов. Любого шахтёра, который не может толком объяснить своё там пребывание, тащат в Дэдвуд, отобрав его снаряжение. С теми, кто пытается дать отпор, расправляются на месте, а тела их подвешиваются на шесты вдоль пути к Чёрным холмам в назидание другим старателям.

ДЭДВУД

Уровень страха: *3*

Дэдвуд — буйное и бесшабашное место. Более трети его населения зарабатывает на жизнь проституцией, азартными играми или содержанием салунов. Глубоко в голове у каждого жителя города сидит осознание того, что сиу в любой момент могут нахлынуть на город сокрушительным потоком и смести его с лица земли, поэтому они каждый день пьют, кутят и веселятся как в последний раз. Подобная разгульная жизнь играет на руку Сидящему Быку, ибо он осознаёт, что хоть Старые пути и вернули племенам свободу, но бледнолицых с Земель сиу они не прогнали.

Несмотря на осознание угрозы со стороны сиу, маршал Сет Баллок и его поверенные стараются как могут, поддерживая в городе мир и урезонивая не знающих меры забулдыг. Он стремится к тому, чтобы свести насилие в городе к минимуму, особенно когда в нём замешаны сиу, но дела не всегда идут согласно его планам.

Многие из жителей Дэдвуда селятся за его пределами, разбивая лагеря в окружающих город холмах. Некоторые старатели, к примеру, объясняют это тем, что покинь они хоть ненадолго отведённые им участки шахт, их мигом обчистят до нитки. Сиу не имеют ничего против шахтёров и не трогают их, пока те не заходят за границы отведённых им участков.

Офис по делам индейцев

К слову о регистрации участков: все горняки должны зарегистрировать отведённые им под разработку участки скал в Офисе по делам индейцев, которым заправляет Джозеф Медвежий Коготь — велеречивый юрист, получивший образование в Восточных штатах, но происходящий из сиу, племени лакота. Он не пользуется особой популярностью за пределами Чёрных холмов, но большинство сиу терпит его, считая его присутствие неприятным, но необходимым. В конце концов, уж лучше он будет разбираться с их делами, нежели какой-нибудь бледнолицый. В любом случае, если бы в поддержку Медвежьего Когтя не высказывался Сидящий Бык, сиу бы не доверяли ему и вполовину того, насколько доверяют сегодня, но некоторые сомневаются в нём до сих пор.

Сидящий Бык, в свою очередь, активно поддерживает Медвежьего Когтя, хоть и по причинам, отличным от тех, которыми он делится с сиу. Медвежий Коготь, как и Сидящий Бык, — последователь Ворона. Эти двое тайно планируют стравить индейцев и бледнолицых, заставив тех пролить больше крови, чем могло бы пролиться иначе. Сидящий Бык намеревается использовать накаляющиеся отношения между белыми и индейцами, чтобы настроить общественное мнение против традиций Старых путей.

Чайнатаун

В северной части города обосновалось немалое количество китайских иммигрантов. Большинство из них работает в принадлежащих «Айрон Дрэгон» шахтах в Чёрных холмах (выкупленных через подставных лиц, дабы обойти запрет на продажу шахт компаниям), в то время как другие зарабатывают на жизнь в роли прислуги. Многие из них сами решили заняться бизнесом — большая часть держит прачечные или рестораны, в то время как некоторые не брезгуют делишками потемнее.

К северу от путей «Айрон Дрэгон» находится несколько заведений, готовых обслужить клиентов, которым подавай что-то покрепче виски. По ночам запах тлеющего опиума мож-

но учуять за квартал. Этими притонами, равно как и сетью борделей, заведует подручный Чанга Хуан Ли. Практически все живущие в Дэдвуде китайцы признают Хуана своим лидером, но немногим посторонним известно о том, что он даже существует.

Дикий Билл

Легендарный стрелок Джеймс Батлер «Дикий Билл» Хикок — один из самых известных жителей Дэдвуда. К несчастью для него, он ещё и один из его мёртвых жителей. Хикок приехал в город летом 1876 года. Второго августа, когда он играл в покер за столом в салуне «Наттэл и Мэнн № 10», ему выстрелил в затылок Джек Макколл.

Затем Макколл рассказал, что застрелил Хикока из-за карточного долга, а позже заявил, что является братом человека, убитого Диким Биллом в 1869 году. Ходили слухи, что Макколл убил Билла, чтобы не дать тому стать маршалом, но все они остались без подтверждения. Макколла оправдали.

Несколько дней спустя Дикий Билл выкарабкался из могилы, снедаемый жаждой мести. Будучи *меченым*, он сумел кое-как удержать алчущего крови маниту в узде. Первое, что он сделал после того, как очнулся от вечного сна, — посетил Каламити Джейн, которая поведала ему об оправдании Макколла.

Теперь местью одержимы Хикок и его маниту. Всё это время Дикий Билл преследовал Джека, пытаясь вызнать у того имя нанимателя, но пока безуспешно. Если Макколл не расколется в ближайшем будущем, то маниту Хикока готов прибегнуть к радикальным методам дознания.

Случайные встречи Земель сиу

Карта	Встреча
2–4	2d6 индейцев-воинов
5–6	2d4 индейцев-ветеранов
7–8	2d6 налётчиков *(параметры бандитов)*
9–10	2d4 шахтёров «Айрон Дрэгон» *(мастера боевых искусств)*
Валет	старатель*
Дама	ядовитая дама
Король	d4 старателей*
Туз	несущий оспу
Джокер	уктена

* *параметры горожанина*

Конфедерация Койота

Уровень страха: 3

Конфедерация Койота была основана в 1874 году, через несколько месяцев после Битвы при Эдоуб-Уоллс. Личность самого Койота — загадка для всех жителей Дикого Запада. Мнения сходятся в том, что Койот — мужчина, если судить по раскатистому голосу, но расходятся касательно того, из какого он племени — его называли команчем, шайенном, кайова или кем-нибудь другим. Сатанта и Куана Паркер, которые знают истину, молчат.

На самом же деле Койот — не кто иной, как Исатаи, вождь, поведший индейцев на Эдоуб-Уоллс в семьдесят четвёртом. В бою он словил пулю, и Сатанта с Паркером перенесли его на священную землю Чёрной Мезы, штат Оклахома, дабы там он почил. Исатаи выжил.

Вместо смерти в видении к нему явился Койот, дух обмана, который поведал вождю, что если он хочет жить, то должен основать новое индейское государство, названное в честь духа обмана. Кроме того, Исатаи должен до конца своих дней скрывать свою личность. Когда тот спросил почему, Койот лишь намекнул на ужасную судьбу, которая ожидает вождя в случае провала.

Отныне Исатаи скрывает свой лик под капюшоном ярко-зелёного плаща.

Замысел Ворона

На самом деле Исатаи получил видение не от Койота, а от Ворона. Зная, что попытка основания независимого индейского государства почти наверняка приведёт к кровопролитию, Ворон исполняет работу Жнецов, подталкивая новорождённую Конфедерацию Койота к активным действиям. Кроме того, Ворон использует Исатаи, ложными видениями заставляя того проливать ещё больше крови и сеять ещё больше раздора. Именно эти видения привели к нынешнему состоянию отношений между индейцами и бледнолицыми жителями Оклахомы.

Однажды, когда время придёт и страсти между индейцами и белыми достигнут наивысшего накала, Ворон планирует убить Исатаи и занять его место в роли Койота — именно поэтому «Койот» настоял на том, чтобы вождь скрывал свою личность. Если его план удастся, то сбитые с толку последователи обманутого Исатаи будут ввергнуты в бойню, каковой ещё не знал индейский народ. Жестокость будет встречена жестокостью, и среди кровавых рек Жнецы взыщут своё.

Случайные встречи Конфедерации Койота

Карта	Встреча
2–5	2d8 индейцев-воинов
6–Валет	2d6 индейцев-ветеранов
Дама	меняющий кожу
Король	ночной ворон
Туз	несущий оспу
Джокер	уктена

ДИКИЙ ЮГО-ЗАПАД

ТЕХАС, НЬЮ-МЕКСИКО, АРИЗОНА

Уровень страха: *2*

В Техасе хватает живописных холмов, бескрайних полей, тополиных рощ и иссушенных равнин, но по-настоящему привлекают путешественников и старателей незыблемые скалы Аризоны и Нью-Мексико.

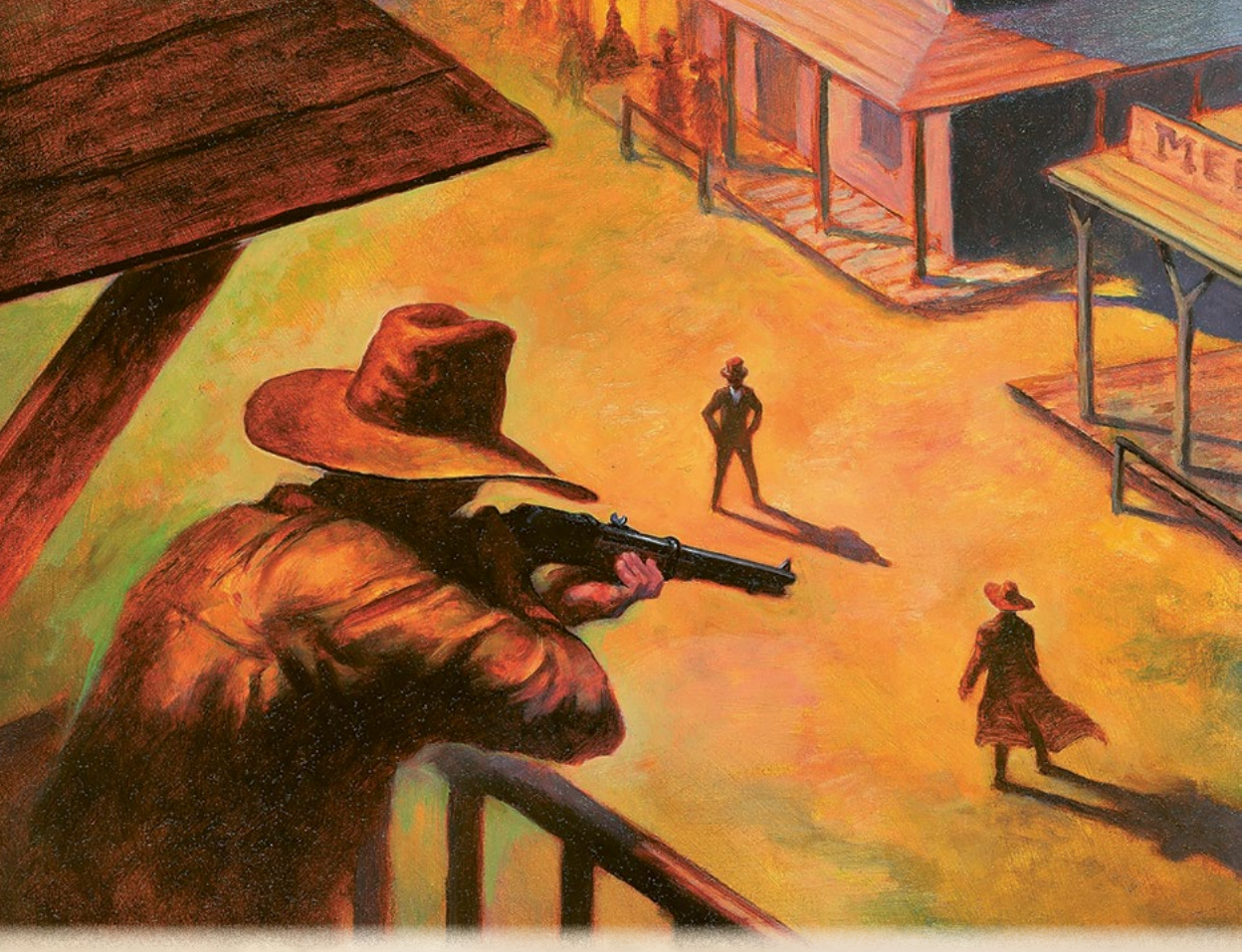
Буйные техасцы, воины-апачи и постоянная угроза мексиканского вторжения неплохо подкармливают местный уровень страха. Кроме того, масла в огонь подливает сама Смерть, владеющая этими землями наряду с Большим бассейном. Юго-запад кишмя кишит разъярёнными призраками, чупакабрами и ожившими мертвецами, не говоря уже о жаре, вместе с влагой высасывающей из человека саму его жизнь.

ЭДОУБ-УОЛЛС

Уровень страха: *3*

На самом севере Техасского выступа расположилась маленькая деревушка Эдоуб-Уоллс. Она была основана в 1843 году торговой компанией «Бент, Сент-Рейн и Ко». Бент посчитал, что городок поможет ему обойти индейцев в гонке за шкурами бизонов и угнанными лошадьми. Индейцам это не понравилось, и вскоре они прогнали Бента со своих охотничьих угодий, заставив того, поджав хвост, удирать обратно на Восточное побережье.

С тех пор Эдоуб-Уоллс послужил сценой многочисленных побоищ между индейцами и бледнолицыми, последнее из которых на сегодняшний день имело место в 1874. После этой битвы городок лежит в руинах и, согласно словам жителей Конфедерации Койота, населён призраками. Индейцы шагу не ступят к его око-



лице, а несколько менее суеверных и менее везучих бледнолицых, остававшихся там на ночлег, находились потом по кускам.

Истина же в том, что от Эдоуб-Уоллс отпугивает посетителей сам вождь Куана Паркер со своими команчами. Многие белые усвоили урок и сторонятся предположительно заброшенной деревушки, но индейцы иногда сваливают на землях города-призрака тела убитых ими охотников на бизонов.

ТУМСТОУН

Уровень страха: *3*

Несмотря на то, что правительство Конфедерации причисляет Тумстоун к своим землям, всякий, хоть немного освоившийся в городе, знает, что это не так. В окрестностях Тумстоуна хозяйничает Джеронимо и его апачи, а по пролегающему близ города пути к Лабиринту иногда проходит мексиканская армия Санта-Анны.

Первоначально Тумстоун основывался как поселение добытчиков серебра, но особой популярности не снискал. На картах же он появился после того, как через город проложила пути компания «Байу Вермиллион», сделав Тумстоун перевалочным пунктом всех поставок призрачной руды Конфедерации, идущих из Великого лабиринта. Внезапно в город нахлынули потоки непостоянного населения, а также орда торговцев, оружейников, владельцв салунов и прочих личностей, без которых бумтаун — не бумтаун.

Узри Лабиринт или сдохни, пытаясь

Многие потенциальные шахтёры — желторотики с Восточного побережья, прослышавшие, что в Калифорнии можно легко навариться. Они приезжают в Тумстоун на поезде, не имея за душой ничего, кроме одёжки и пригоршни долларов, на которые потом закупаются всеми мыс-

лимыми и немыслимыми видами снаряжения, а также обозами и мулами для того, чтобы это добро перевозить. Разумеется, немногие добиваются хоть чего-то, и их радужные мечты быстро испаряются под знойным аризонским солнцем.

Пространство между Тумстоуном и Лабиринтом под завязку набито всяческим кровожадным зверьём и ещё более кровожадными людьми. В городе ощущается острая нехватка проводников, способных довести желающих до Лабиринта в целости, и те, кто хоть чего-нибудь стоят, обычно запрашивают за безопасное путешествие до Лабиринта не меньше $50 с носа. Те, кто не стоят, всё равно требуют $50, после чего уводят своих клиентов подальше от Тумстоуна, где грабят их и зарывают тела где-нибудь невдалеке от Призрачного пути.

Караваны мулов

Каждые несколько месяцев в Тумстоун прибывает сопровождаемый солдатами Конфедерации караван мулов, везущий добытую в Лабиринте призрачную руду. Караван обычно состоит из пятнадцати-двадцати обозов и эскорта из двух рот солдат регулярной армии, обычно поддерживаемых индейцами-разведчиками и иногда вооружённых паровым экипажем или артиллерийским орудием.

Несмотря на всю эту защиту, далеко не все караваны добираются до Тумстоуна. Некоторые из них прибирают к рукам ангелы-хранители Гримма (читающие при этом мораль о вере) ещё до того, как те покидают Калифорнию, другие же становятся жертвами налётчиков-апачей.

Если же караван всё-таки въезжает в город, это становится важным событием. По прибытии в Тумстоун солдаты Конфедерации получают жалование, большую часть которого они потом просаживают, выпуская пар в многочисленных игорных домах, салунах и театрах города.

Закон Тумстоуна, представляемый маршалом Уайтом и одним его помощником, Спенсом Уокером, не горит желанием поддерживать порядок в подобном бурлящем котле событий и происшествий, поэтому город богат на преступления. Шериф округа Кочис Джон Бихан тоже не особо спасает ситуацию. Он превосходно справляется только с одной частью своей работы — сбором налогов (десятая часть которых официально идёт к нему в карман), а количество совершённых им арестов можно пересчитать по пальцам одной руки.

По понятным причинам многие обитатели города не живут в нём постоянно, вместо этого селясь в палаточных городках на его околице. Уайт прекрасно знает, что он не имеет в городе серьёзного влияния, поэтому остаётся в стороне.

Ковбои

Когда в городе нет конфедератов, Тумстоун принадлежит ковбоям. Нет, Маршал, мы говорим не о честных перегонщиках скота, а о преступниках. Именно банда Ковбоев — настоящий закон в городе, а буква их закона гласит то, что на руку и по нраву ковбоям. Это шайка никчёмных, подлых угонщиков скота.

Тех, кто удерживает банду вместе, можно пересчитать по пальцам. Верховодит шайкой Старик Клэнтон, а подпевают ему его сыновья Айк, Финеас и Уильям. В отсутствие Старика дела берёт в свои руки Кудрявый Билл Брошес. Список значимых людей завершают Джонни Ринго

Случайные встречи Дикого Юго-запада

Карта	Встреча
2–3	2d6 индейцев-воинов
4–5	2d6 солдат Конфедерации
6–7	2d4 бандитов
8	каркажу
9	кроволока
10	тарантулы (d6: 1–3 — стая, 4–5 — большой, 6 — гигантский)
Валет	2d6 степных клещей
Дама	гремучник Мохаве
Король	чупакабра
Туз	пустынная тварь
Джокер	висельный судья

и братья Фрэнк и Том Маклури. В случае чего ковбои могут собрать отряд из двадцати-тридцати лизоблюдов и прихвостней.

Ковбои иногда совершают налёты на Призрачный путь, но их слишком хорошо знают в этом регионе, чтобы они могли часто туда наведываться. Обычно они едут к южной границе, чтобы там умыкнуть скотину, мычащую по-испански.

Лучше не выходить на улицы, когда ковбои возвращаются с подобных выездов, ибо от их пьяных дебошей покраснеет любой солдат Конфедерации. Они надираются в хлам в заведении «У Айка» (ресторане Айка Клэнтона, старшего сына Старика), после чего скачут по улицам города, паля из стволов. Несмотря на многочисленные жалобы, Бихан до сих пор не арестовал ни одного ковбоя. Виной этому не его общее безразличие к работе и отсутствие чувства долга, а то, что, связавшись с одним ковбоем, ты связываешься со всей бандой. Охочим до пальбы героям лучше поостеречься.

В отличие от большинства ковбоев, Кудрявый Билл Брошес планирует идти по жизни дальше. Он устал угонять скот и хочет перейти на новый уровень, грабя поезда и дилижансы. Билл знает, что если в один прекрасный день он встанет и убьёт Старика Клэнтона, то половина банды пойдёт за ним. Однако его больше беспокоит та половина, которая выстрелит ему в спину.

По этой причине он заключил сделку с «Байу Вермиллион» и поставляет рабочую силу для обслуживания железной дороги. Ковбои обращают внимание на тех, кто начинает задавать вопросы по поводу состояния путей, и наносят слишком любопытным не слишком дружественный «визит» — «визит», который обычно оканчивается стрельбой.

Док в Тумстоуне

Нет, не какой-то там простой лекаришка — таковых и так уже предостаточно, учитывая состояние дел в Тумстоуне, — мы говорим о Джоне Генри Холлидее, более известном как «Док».

У него было несколько стычек с ковбоями, и он выжил, чтобы рассказать о них, — в Тумстоуне этим могут похвастаться весьма немногие. Ковбои не уверены, как им обращаться с человеком, который не боится самой смерти, не говоря уже о них самих. Их немного беспокоит возможность того, что однажды Док исполнит свою угрозу и пригласит в Тумстоун поболтать своего хорошего друга Уайетта Эрпа.

Док — отменный стрелок, умелый игрок и любитель выпить. А выпивший Док — отнюдь не из тех людей, которому стоит переходить дорогу. Тем, кому дорога жизнь, лучше вести себя как подобает, не мухлевать в карты и не позволять себе лишнего.

Эпитафия

Тумстоун служит пристанищем для одной из самых читаемых газет Северной Америки — «Эпитафии Тумстоуна». Это издание специализируется на мистических историях, слухах о чудовищах, теориях заговора и прочих темах, которые считаются у большинства жителей Запада ерундой. Но над этой ерундой можно посмеяться, и бóльшая часть постоянных читателей газеты покупает её лишь ради забавного чтива на ночь. На деле же доля истины в публикациях Эпитафии отнюдь не мала — примерно 60% статей газеты правдивы или хотя бы близки к действительности. Тот, кто уже успел познакомиться с Таинственным Западом и увидел пару-тройку странностей, обычно начинает проявлять интерес к репортажам газеты.

Если бы «Эпитафия» не была столь популярна, то Агентство или Техасские рейнджеры давным-давно прикрыли бы лавочку. Обе организации настолько желают увидеть кончину газеты, что готовы обняться, поцеловаться и объединиться, если это поможет им избавиться от их общей головной боли. К счастью для «Эпитафии», широкий круг её читателей означает, что любая попытка закрыть газету приведёт к тому, что люди начнут подозревать истину в её бредовых публикациях. Тем не менее обе организации стараются как могут, дискредитируя репортёров газеты и искажая как можно больше правды, проскользнувшей в её статьях.

Предприимчивые герои могут извлечь немного выгоды из своих мистических похождений. «Эпитафия» платит по полцента за слово в статье, $10 за качественные рисунки и $15 и более за фотографии. Весь предлагаемый редакции материал предоставляется оценке независимых экспертов, и, хоть сотрудники «Эпитафии» и суеверные типы, они отнюдь не дураки.

Львиная доля публикаций газеты выходит из-под пера единственного автора статей, состоящего в «Эпитафии» на постоянной основе — Лэси О'Мэлли. Со сторонними материалами разбирается редактор газеты Джон Клам, который решает, стоит ли привлекать для подтверждения достоверности информации независимых консультантов (таковыми, например, иной раз могут оказаться герои).

Техасские рейнджеры

Тумстоун внезапно становится «цивилизованным» примерно раз в месяц, когда его посещает Хэнк Кетчум со своими техасскими рейнджерами. Обычно именно в это время у ковбоев появляются неотложные дела где-то у южной границы. Во время их визита даже Лэси О'Мэлли обычно умудряется держать свои «безумные теории» при себе.

Разумеется, с их отъездом дела в Тумстоуне практически тут же возвращаются в привычную колею.

Апачи

Апачи — преобладающее племя индейцев южной Аризоны. Смысл их жизни — битвы и набеги, и они заслужили и многократно оправдали репутацию свирепых воинов. На протяжении 1860 годов племя вело активную борьбу с разместившимися в Аризоне войсками Союза. После разразившегося Великого землетрясения многие солдаты дезертировали, позволив апачам беспрепятственно захватить власть над территорией.

Несколько последующих месяцев индейцы оказались предоставленными самим себе, только чтобы пасть жертвами солдат Конфедерации, прибывших очистить регион от дезертиров Союза. Внезапно апачи были вновь вынуждены бороться за свои земли с бледнолицыми захватчиками. Что ещё хуже, новую скверну на земли Юго-запада принесли подручные барона Лакруа. Под предводительством вождя Джеронимо апачи борются как с «нарушителями границ» Конфедерации, так и с нечестивым влиянием Жнецов.

ВЕЛИКИЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ВОЙНЫ

Практически всех жителей Запада в той или иной форме касаются так называемые «Великие железнодорожные войны». Везучие упускают поезд, который взрывается где-то по пути к станции. Невезучие на этом поезде едут.

В любом случае, гонки стальных коней и борьба за право прокладки трансконтинентального пути достаточно важны, чтобы мы предоставили некоторые сведения о железнодорожных компаниях и баронах, ими управляющих.

"АЙРОН ДРЭГОН"

На всякого жителя Великого лабиринта наводят ужас цветные лодки-сампаны военачальника Чанга. Его пираты крадут призрачную руду у шахтёров, разоряя их лагеря и возвращаясь с судами, нагруженными драгоценным сырьём. Чанг зарабатывает огромные деньги, поставляя награбленную руду на восток, то бишь на Восточное побережье, Маршал. Остальное его состояние происходит из торговли опиумом, борделей и любых других источников порока, до которых он может дотянуться своими наманикюренными руками. Нет смысла говорить, что торговля пороками в Лабиринте — прибыльное дело.

Чанг — безжалостный военачальник, непревзойдённый мастер боевых искусств и могущественный колдун, но ему этого мало. Его тайная мечта — основать на севере Лабиринта своё собственное государство (империю, как он себе это представляет). Пиратство и взяточничество — весьма прибыльное дело, но не настолько, насколько ему бы хотелось. Когда стало известно о соревновании в постройке трансконтинентальной железной дороги, Чанг увидел свой шанс. Он выкупил линии Чикаго и Северо-запада, после чего начал прокладывать пути на запад.

Чанг вступил в Железнодорожные войны позже других, поэтому ему пришлось постараться, чтобы догнать конкурентов. Хуже того, все прибыльные пути уже раскупили другие бароны, и он был вынужден попробовать добиться того, чего до этого не удалось никому, — проложить пути через северные Земли сиу.

К счастью для Чанга, сиу страдали от набегов загадочных существ, поселившихся в пресловутой Башне Дьявола, штат Вайоминг. Викаса заключили с военачальником сделку: если он сможет истребить чудовищ в башне, они позволят ему проложить одну линию путей через северную часть Земель сиу.

Для похода в Башню Чанг набрал отряд наёмников, некоторые из которых даже вернулись живыми. Когда военачальник пришёл к вождям, паха вакансика, или горные дьяволы, больше не беспокоили индейцев. Чанг получил своё право на прокладку путей. Эта кампания окупилась с основанием Дэдвуда, поскольку теперь у Чанга есть исключительное право перевозить людей и товары в город и из города. Кроме того, Чанг имеет процент со всего порока, которым предаются жители Дэдвуда, а порока там ой как много!

Чанг понимает: то, что сослужило ему хорошую службу ранее, может сослужить её и впредь. Пока все остальные железнодорожные бароны стремятся добраться до Лост-Энджелс-Сити, Чанг ведёт переговоры с одним из Триады Шэн Фэна — то бишь китайской мафии — о праве на прокладку пути через их го-

род. Несмотря на то, что ничего не мешает другим баронам попытаться проложить железную дорогу через Шэн Фэн, большая часть из них просто не заинтересована в ведении дел с иностранцами ради права на прокладку финишной прямой. Перед Чангом, который сам является китайцем, эта проблема не стоит, и боссы Триады, особенно Па Тонкая Лапша, скорее всего, с большей охотой будут вести дела с Чангом, нежели с кем-либо другим.

Начиная переговоры с Триадой Шэн Фэна, Чанг не пошёл сразу к начальству, зная, что Тэма Большие Уши вполне устраивает нынешний порядок вещей. Один из его лейтенантов, тем не менее, желает заполучить власть Тэма и заинтересовался тем, что Чанг готов был ему предложить. Теперь Па Тонкая Лапша учится у Чанга чёрной магии, а военачальник пообещал предоставить ему помощь, благодаря которой Па сможет подняться на самый верх Триады.

"БАЙУ ВЕРМИЛЛИОН"

Компания «Байу Вермиллион» принадлежит богатому торговцу с Гаити барону Симону Лакруа. Обществу мало что известно о таинственном бароне, включая происхождение его титула. Его затворнический образ жизни породил немало странных и бредовых слухов, среди которых сплетни о связи Лакруа с тёмными искусствами.

Слухи — это слухи, и основаны они лишь на нелепых домыслах и предположениях, но то, что барон является тёмным магом — чистая правда. Лакруа — мастер вуду высшего класса, и за мистической силой предпочитает обращаться к плохим парням вуду — петро. Когда-то он был всего лишь лакеем своей сестры — могущественной колдуньи-мамбо. Амбиции, однако, вскоре пересилили кровные узы, и ему удалось победить её и забрать её силу в тёмном ритуале (теперь он даже использует её имя — Симон).

Лакруа наплевать на прибыльные контракты с Севером и Югом, которые заключит победитель Железнодорожных войн, равно как и на успех и процветание его компании. Он занимается этим по велению Дьявола — барону приказал ввязаться в борьбу один из его тёмных богов. Единственное в этой кампании, что доставляет ему радость, — насилие и кровавые реки, текущие повсюду, где «Байу Вермиллион» прокладывает свои пути.

Да, кстати, Маршал, тёмное божество, упомянутое нами, — на самом деле могущественный маниту на службе у Жнецов. Он хитростью заставил Лакруа войти в игру в качестве помехи для других компаний, хоть сам барон и не знает о своём статусе подставной фигуры.

Так или иначе, Лакруа не хватает финансов для того, чтобы идти нога в ногу со своими соперниками, но один козырь у него всё же есть — рабочая сила, которая не устаёт, не бастует и не нуждается в пропитании. Именно так, с помощью магии вуду барон заставляет ходячих мертвецов прокладывать пути. Несмотря на это преимущество и всю его мистическую мощь, Лакруа недавно столкнулся с трудностями налогообложения, а также проблемой в лице апачей, прилагающих все возможные усилия, чтобы задержать и даже остановить развитие его компании, а также уничтожающих бригады его нечестивых путепрокладчиков. Он сумел проложить свои пути аж до пустыни Мохаве, но тамошний суровый климат пагубно влияет даже на его рабочих-мертвецов.

В случае, если «Байу Вермиллион» победит в Железнодорожных войнах, дикси получат серьёзное преимущество в последующих конфликтах с Союзом, так как пути Лакруа полностью лежат на землях Конфедерации.

"БЛЭК РИВЕР"

Компанией «Блэк Ривер» владеет Мина Девлин — вдова основателя компании Майлза Девлина. Эти двое жили буквально душа в душу, учитывая, что души обоих были черны, как беззвёздная ночь, а сердца — холоднее зимы на Аляске!

Несмотря на весь яд и злобу, эти двое по-настоящему любили друг друга. Поэтому, когда Майлз был убит, его скорбящая вдова приложила все возможные усилия, чтобы найти мерзавца, посмевшего лишить жизни её супруга. Разобравшись с его убийцей, она вышла на нанимателей, представителей «Теннесси-Централ», жестоко разделалась с ними, после чего ради забавы вырезала семьи каждого из них. Что случилось, собственно, с убийцей? Согласно слухам, он содержится где-то в темницах под поместьем Девлинов и мечтает о том, чтоб его жизнь наконец-то оборвалась.

Утолив свою жажду мести, Мина решила встать у руля компании, которой посвятил жизнь Майлз. Для неё Железнодорожные войны — возможность доказать, что женщины могут быть такими же безжалостными, упорными и амбициозными, как и мужчины, и она воспользовалась этой возможностью как следует.

«Блэк Ривер» редко платит за права на прокладку путей — Мина предпочитает вести кампании запугивания, насилия или соблазнения — а иногда и всего сразу.

Её подручные — чуть ли не самые опасные бойцы, принимающие участие в Железнодорожных войнах. У Мины нет игрушек «Уосатч», нежити «Байу Вермиллион» или связей некоторых других её конкурентов, но у неё есть свои тузы в рукаве. Уже много лет Мина изучает колдовство, являясь одной из самых могущественных ведьм Дикого Запада. Она не боится передавать тайны ведовского ремесла своим самым умелым (читай: жестоким и бессердечным) подчинённым. Возможно, ты вспомнишь упомянутую нами в Мёртвых Землях банду Ведьм Уичито — одну из опаснейших групп железнодорожных воительниц «Блэк Ривер». Так вот, Маршал, мы не шутили — они на самом деле ведьмы, причём очень могущественные. Обычно Мина рассылает их по всему материку, дабы те следили за делами компании, но она неоднократно собирала своих Ведьм вместе иногда с целью провести какой-нибуд тёмный ритуал, иногда — просто ради прибыльного ограбления поезда.

Сама Мина хитра и двулична и на протяжении последних лет заключала и расторгала союзы с несколькими различными железнодорожными компаниями, включая «Байу Вермиллион» и «Юнион Блу». Несмотря на то, что она давно отмела Лакруа в сторону как бесполезную марионетку (Мина, правда, не уверена, кто именно дёргает за ниточки), её интерес пробудил управляющий «Юнион Блу» Джошуа Чемберлен. С её точки зрения, он человек дальновидный и, что куда важнее, состоятельный. Кроме того, по одному его зову готова прийти армия Соединённых Штатов, и Мина хочет всё это заполучить. Некоторое время назад она попыталась увести Чемберлена у его жены, но тот отверг её поползновения. К несчастью для Джошуа, по пути к выходу из его частного вагона Мине удалось прикарманить несколько вещиц. Благодаря этим приобретениям у неё получилось улучшить мнение Чемберлена о ней, сделав его более заинтересованным в деловых договорах и взаимовыгодных союзах. В конечном итоге Мина надеется отбить его у жены, выйти за него замуж, убить, и унаследовать «Юнион Блу».

Подобно «Байу Вермиллион», «Блэк Ривер» — южная компания, но, в отличие от целиком лежащих на земле Конфедерации рельсов Лакруа, большая часть путей Мины проходит вдоль Спорных территорий. Тем не менее штаб-квартира «Блэк Ривер» находится в Мемфисе, штат Теннесси, что позволит правительству Конфедерации оказывать на Мину давление, начни та сотрудничать с Союзом.

"ДИКСИ РЭЙЛС"

Ранее принадлежавшая генералу Конфедерации Роберту Ли компания «Дикси Рэйлс» поначалу задумывалась как способ быстрой переброски войск южан в разные точки фронтира в военное время. С открытием призрачной руды, однако, компания, подобно другим, устремилась

в сторону запада в надежде предоставить Конфедерации экономическое преимущество в затяжной войне. Многие члены правительства Конфедерации увидели смысл в подобной затее и незамедлительно протолкнули «Дикси Рэйлс» несколько грантов и денежных пособий через Конгресс Конфедеративных штатов.

Со смертью Ли компания перешла его племяннику Фицхью, который занимался делами «Дикси Рэйлс» ещё при жизни своего дядюшки. Сейчас Фицхью всё ещё тянется к Лабиринту, но как стратег он с дядей Робертом и рядом не стоит. «Дикси Рэйлс» продвигалась вперёд с черепашьей скоростью и, казалось, неизбежно проигрывала гонку.

С недавних пор, однако, компания вновь поднялась и устремилась на запад со скоростью, с какой двигалась ещё под началом Роберта Ли. Фицхью создаёт впечатление целеустремлённого человека и, похоже, проводит дни и ночи, работая над процветанием «Дикси Рэйлс». Кроме того, он откуда-то обзавёлся дальновидностью, которой раньше не было и в помине.

Истина в том, что к Фицхью явился призрак. Не какое-то там привидение, а дух его покойного дядюшки (по крайней мере, так он говорит). Он жаждет свершить отмщение над убившими его янки и направляет своего племянника к победе в Великих железнодорожных войнах. Под дядюшкиным руководством Фицхью уверенно идёт вперёд, приближая «Дикси Рэйлс» к заветной Калифорнии.

На самом же деле это никакой не призрак и уж тем более не генерала Ли. Это всего лишь хитрый маниту, намеревающийся поднять как можно больше шумихи и беспорядка. Сейчас он играет на скорби юного Ли, заставляя его идти по пятам дядюшки, чтобы потом, достигнув Лабиринта и победив в гонке, подтолкнуть его к использованию полученного состояния на разжигание второго витка гражданской войны.

И да, к слову, Маршал, Ли убили никакие не янки, и убийцу наняли тоже не они. Генерал пал от руки пешки Жнецов — полковника Конфедерации Роберта Александра. История о заговоре янки — всего лишь одна нить в паутине лжи злого духа.

К несчастью, это ещё не самое страшное из задуманного маниту. Дух пообещал Фицхью, что он — досточтимый генерал Роберт Ли — может вернуться к своему племяннику во плоти. Для этого младшему Ли всего лишь нужно добраться до тела своего дяди, чтобы маниту вселился в него и насоздавал целый ворох неприятностей как Северу, так и Югу.

"УОСАТЧ"

Ещё в самом начале Великих железнодорожных войн большинство ставило на победу Дариуса Хельстромма и его компании «Уосатч». Его впечатляющие технологии и финансовое преимущество как главного безумного учёного всего Таинственного Запада позволили доктору Хельстромму прокладывать пути с умопомрачительной скоростью. Кроме того, он никогда не встречал проблем с получением прав на прокладку путей через различные бумтауны и города Запада.

Обычно он добивался этого, подкупая местного мэра или горожан кучей денег или несколькими впечатляющими изобретениями; если же этот трюк не проходил, добрый доктор прибегал к террору с помощью полчищ своих механических чудовищ (наряду с более органическими наёмниками).

К несчастью для Хельстромма, он наткнулся на стену под названием «линия Денвер-Пасифик». Принадлежащая «Смит и Робардс», самым выдающимся его соперникам на научном поприще, она тянется от Денвера до самого Вирджиния-Сити, штат Невада — именно туда Хельстромм собирается проложить пути. Более того, от «Денвер-Пасифик» можно дотянуться до Лост-Энджелс (через ветку, идущую к Форту 51), Шэн Фэну или даже к Сакраменто. Для игрока, стремящегося победить в Же-

лезнодорожных войнах, линия «Денвер-Пасифик» стала бы ценным приобретением.

Сперва Хельстромм и парни из «Смит и Робардс» разработали дружеское деловое соглашение, позволяющее «Уосатч» использовать составы «Денвер-Пасифик». Некоторое время казалось, что двое соперников объединились, чтобы вместе создавать монополию. Подобное состояние дел, однако, долго не продержалось (по слухам, Смит был против этого договора с самого начала), и деловые отношения между компаниями завершились зрелищным сбросом груза «Уосатч» с поездов перевозчика в центре пустыни. Никто не знает причину подобного нежелания «Смита и Робардса» сорвать куш с выгодного договора, но ещё неожиданнее оказалась реакция Хельстромма.

Вместо того, чтобы сразу же развязать войну (как он обычно поступает при ведении конструктивных деловых отношений), доктор сделал им серию щедрых предложений покупки, ни разу не упомянув при этом сотни тысяч долларов, сгинувших в никуда вместе с его техникой. Говорят, что спокойная реакция Хельстромма разозлила его соперников даже больше, нежели если бы тот обрушил на них свой гнев. Суть, однако, не изменилась — Смит и Робардс не собираются сдаваться, ни в какую не соглашаясь продавать «Денвер-Пасифик».

Если бы работы начались несколько лет назад, то «Уосатч» могла бы проложить пути в обход «Денвер-Пасифик», но теперь «Денвер-Пасифик» зажата между «Юнион Блу» с северной стороны и Землями сиу с южной.

Вместо этого Хельстромм пустил в ход свой могучий интеллект и в конечном итоге изобрёл машину, подобную гигантскому буру, с помощью которой он намеревается пройти под Скалистыми горами, оставив позади «Денвер-Пасифик». Он не стал придумывать своему устройству название, как это обычно делают его коллеги-безумные учёные, но рабочие, имеющие дело с этой машиной, окрестили детище Хельстромма Уховёрткой за издаваемый сжигаемыми внутри немыслимыми количествами призрачной руды чудовищный шум, какофония которого многократно усиливается благодаря акустике замкнутых пространств.

На сегодняшний день Уховёртка ушла далеко вглубь скал, а по пятам за ней следуют бригады путепрокладчиков. Укреплённый лагерь, гордо называемый своими вооружёнными до зубов обитателями Аидом, предостерегает слишком любопытных от попыток заглянуть внутрь и разнюхать, что происходит в тоннеле. Одни говорят, что бур почти прошёл сквозь скалы. Другие — что Уховёртка сломалась на полпути. Третьи — что «Уосатч» просверлила спуск в Ад, и Хельстромм отправился на встречу с создателем!

"ЮНИОН БЛУ"

Президентом железнодорожной компании «Юнион Блу» является герой битвы при Геттисберге Джошуа Чемберлен. Он служил адъютантом при Гранте, когда было объявлено о соревновании в постройке трансконтинентального пути. Осознавая значимость этого дела для страны, Джошуа подал прошение об отставке с целью формирования «Юнион Блу».

По территории Союза пути «Юнион Блу» проходят практически вплотную к линии «Уосатч». Чемберлен был вынужден прокладывать пути в сторону Спорных территорий, потому что Хельстромм первым добрался до полосы земли к югу от Земель сиу. До этого Чемберлен мог рассчитывать на поддержку со стороны армии Соединённых Штатов, но в связи с прекращением огня ему приходится тратиться на наёмную охрану, и средства его подходят к концу.

Истинное преимущество Чемберлена над конкурентами исходит из его характера и личностных качеств. Его невероятная честность и чувство долга позволили ему завести множество друзей, включая нескольких влиятельных военных командиров и бывшего лидера западно-

го бюро Агентства Призрака. Это даёт ему возможность ему быстро и дёшево получать права на прокладку путей в городах, принадлежащих Союзу или Спорным территориям.

К сожалению, одна из этих связей может обернуться палкой о двух концах. Призрак, более известный как Эндрю Лэйн, (или ещё более — как бывший президент Авраам Линкольн) — *меченый*. Об этом знает считанное число людей, и Чемберлен — один из них. Примерно год назад Призрак потерял контроль над своим маниту и натворил на Западе немало бед. В конце концов он пришёл в себя, но решил временно отойти от дел, чтобы укрепить контроль над своим телом.

Власть имущие в Агентстве решили, что возвращать Призрака к руководству важнейшей организацией Союза по борьбе с Жнецами будет по меньшей мере неразумно, даже если он вроде бы и реабилитировался. Призрак предложил помощь своему старому другу — Джошуа Чемберлену.

Лишившись поддержки со стороны армии США, тот, разумеется, согласился. Но, чёрт подери, он доверяет сохранность железной дороги одержимому мёртвому президенту! Если Призрак сумеет удержать своего чёртика на привязи, то, возможно, Чемберлену удастся проложить путь через весь материк. Если же нет, то «Юнион Блу», мягко говоря, сойдёт с рельсов!

СУЛЯТ ЛИ МИР ГРЯДУЩИЕ ВРЕМЕНА?

По иронии судьбы, наибольшая вероятность победить в Железнодорожных войнах у «Уосатч Рэйлс». Хельстромм будет чертовски рад подписать контракты о поставках призрачной руды как с Севером, так и с Югом, и обладает идеальной позицией для этого, так как штаб-квартира его компании находится на территории независимого государства.

Так как в этом случае поставки призрачной руды будут идти в более или менее равной степени обеим сторонам конфликта, ни США, ни Конфедерация не получат серьёзного экономического преимущества друг над другом, и гражданская война, вероятнее всего, не увидит продолжения.

Не стоит забывать, что Хельстромм — служитель Мора. Поэтому, несмотря на то, что его победа в гонке к Лабиринту уменьшит вероятность продолжения Войны между штатами, а также положит конец кровавой вражде железнодорожных баронов, у него есть и свои собственные нечестивые планы, воплощение в жизнь которых может принести в мир ещё больше ужаса и кровопролития.

ВСТРЕЧИ И СТЫЧКИ

Ты постиг историю, узнал о множестве замыслов и тузах в рукавах сильных мира сего, а твои игроки нетерпеливо стирают пыль с поверхности стволов.

Пока герои собирают снаряжение и готовятся выехать в ночь, тебе стоит позаботиться о тварях, что встретятся персонажам в их скитаниях. Кто-то из них — просто люди, чьи души чернее любого демона; другие — зловещие чудовища; а третьи — злодеи, коих иначе и назвать трудно.

В этой главе ты найдёшь немало мерзких тварей, каждая из которых готова выпрыгнуть на каких-нибудь бедолаг прямо со страниц книги. Но тот факт, что они все здесь есть готовенькие и оцифрованные, Маршал, не означает, что ты должен сразу же натравить их на персонажей игроков. Всему своё время.

Очень просто заставить игроков проходить проверки и, в случае провала, описывать, насколько напуганы их персонажи. Куда интереснее заставить твоих видавших виды, прожжённых жизнью ролевиков испытать толику этого страха на своих шкурах. Позволь им включить воображение.

Иными словами, повремени с моментом, когда твоя зверюга выскочит из кустов и отгрызёт кому-нибудь голову. Опиши вкрадчивый шелест травы, зловещие тени, отбрасываемые застилающими небеса тучами. Создай напряжённую атмосферу.

Уровень сложности

Возможно, тебя заинтересует вопрос сложности всех случайных встреч, описанных в этой книге. Рассчитаны ли они на персонажей ранга *новичок? Закалённый?*

Ответ прост: ничего из вышеперечисленного. Эти случайные встречи описаны таким образом, чтобы отразить опасность земель, по которым путешествуют герои. Твоей группе лучше помнить, что это игра не из тех, которые задают уровень сложности, соответствующий способностям персонажей игроков. Иногда от чудовищной твари нужно спасаться бегством, а иногда — применить хитрость или нанять охрану.

Мы это делаем потому, что так достовернее и рискованнее. Тебе не нужно постоянно мучиться с балансом. К примеру, если охотник на крупную дичь наймёт прикрытие из отряда опытных стрелков, то это не значит, что у каждого гремучника внезапно должно появиться несколько друзей. Это значит, что, как и в реальной жизни, путешествовать по миру с большой группой безопаснее, хоть, возможно, это и привлекает к героям излишнее внимание. Разумеется, нанимателям придётся оплачивать услуги стрелков, а также предоставлять им еду, питьё и патроны. Кроме того, не забудь, что кое-кто из наёмничков может темнить.

Вышесказанное, правда, не означает, что Маршал не должен немного корректировать случайные встречи, чтобы те больше соответствовали возможностям героев. Через какое-то время у тебя появится некоторое представление о способностях персонажей, и ты сможешь подбрасывать им более-менее подходящих противников без какой бы то ни было формулы.

Стоит также упомянуть, что *дикие карты* намного опаснее *статистов*. Для удобства имена и названия диких карт отмечены маршальским значком, например:

ОБЫЧНЫЕ ЖИВОТНЫЕ

Таинственный Запад изобилует животными, параметры большинства из которых ты можешь найти в книге правил «Дневник авантюриста». Здесь же представлено ещё нескольких опасных зверей, обитающих на Американском континенте, с которыми в своих странствиях с некоторой вероятностью встретятся герои.

БИЗОН

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: внимание d6, драка d6.
Шаг: 7; **защита:** 5; **стойкость:** 10.
Особенности:

- **Давка:** бизоны становятся по-настоящему опасными, когда огромное стадо зверей стремительно бежит в ярости или панике. Те, кому не повезло попасть в бегущее стадо, попадают под удары множества копыт. Эти герои должны каждый раунд проходить проверку ловкости (–2), получая 2d6+2 урона в случае провала. После трёх успешных проверок ловкости бедолага выбирается из стада.
- **Разбег:** бизоны нередко пытаются поразить противников с разбегу своими длинными рогами. См. «SW: Правила игры».
- **Размер +2:** это весьма крупные существа.
- **Рога:** сила+d6.

КОЙОТ

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d10, драка d6, маскировка d8, храбрость d6.
Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Черты: стремительность.
Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер –1:** это не очень крупные животные.

ГРИЗЛИ

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12.
Навыки: драка d8, запугивание d10, внимание d8, плавание d6, храбрость d10.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.
Особенности:

- **Когти:** сила +d6.
- **Материнская опека:** медведица гризли, защищающая своих детёнышей, страшна в бою. Её защита понижается до 2, но она получает +2 ко всем проверкам драки и силы, а также +2 к стойкости. Медведица игнорирует все штрафы за ранения.
- **Медвежья хватка:** в действительности медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. Медведь, атаковавший с подъёмом, успешно прижимает к земле своего врага, которому остаётся только попытаться вырваться из «медвежьей хватки» во время своего хода, для чего ему потребуется успешно пройти встречную проверку силы с подъёмом.
- **Размер +2:** рост этих существ может достигать восьми футов, а вес — 1000 фунтов.

СКОРПИОН

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4
Навыки: драка d6, маскировка d8, провокация d4.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 2.
Особенности:

- **Жало:** сила, яд.
- **Размер –2, мелкий:** это крошечные существа.
- **Яд (–2):** персонаж, раненый или даже введённый в шок ударом жала скорпиона, должен пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала оказаться при смерти (смерть через d4 часа). Успех означает, что ужаленная часть тела парализована на d6 дней.

ЛЮДИ

Не все опасности, которые встанут на пути у героев, Маршал, порождены волей Жнецов. Здесь приведена подборка различных персонажей, с которыми могут пересечься пути исследователей Таинственного Запада. Как и в случае с монстрами, тут ты увидишь лишь общие типажи. Не бойся, к примеру, дать стрелку, знающему толк в переговорах, навык убеждения.

Если не указано обратного, черта *мистический дар (чёрная магия)* работает абсолютно так же, как и *мистический дар (магия)* из книги правил «Дневник авантюриста». Типы, владеющие чёрной магией, по своей воле продали души тьме взамен на толику мистической силы. Это значит, что они по-настоящему плохие парни и у них нет никаких оправданий.

ВЫДЕРЖКА

Выдержка персонажей Маршала (диких карт) равна общей сумме их черт, поделённой пополам (округлять вниз), и может быть от 1 до 5.

Если у персонажа есть черта, изъян или иная особенность, напрямую влияющая на его выдержку (к примеру, черта *истинное мужество*, изъян *желторотый*, или если персонаж является *меченым*), не считай её в общую сумму, а присовокупи к уже ополовиненному числу. Таким образом, Маршал, каждый получит по заслугам.

АНГЕЛ-ХРАНИТЕЛЬ

Ангелы-хранители — блюстители закона Лост-Энджелс-Сити, верные Собору заблудших ангелов. В последнее время их всё чаще можно увидеть вдали от города, где они сопровождают новообращённых жрецов во время «крестовых походов». Ангелов распределяют в «сонмы» по пять человек.

Обычно эти мужчины и женщины — не более чем жестокие головорезы, ищущие работу по душе, и «защита интересов» организации Гримма — всего лишь удобный предлог. Они не имеют и малейшего понятия о том, что являются пушечным мясом культа людоедов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Изъяны: упрямство.

Черты: боевая закалка.

Снаряжение: ангелам-хранителям разрешено носить любое оружие, которым им удобно убивать людей.

БАНДИТ

Эти люди живут по своим правилам, в открытую смеясь над буквой закона. Где бы на Западе они ни обретались — в иссечённых каньонах Великого лабиринта или же на бескрайних прериях Высоких равнин, — они всюду одинаковы: подлые, грязные и бесчестные псы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d6, внимание d6, выживание d6, драка d6, маскировка d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5, **харизма:** –2.

Изъяны: в розыске (мелкий или крупный), жажда крови.

Черты: быстрая реакция.

Снаряжение: у бандитов при себе может быть любое мыслимое и немыслимое оружие.

БЕЗУМНЫЙ УЧЁНЫЙ

Безумного учёного можно приметить за милю. Конечно, некоторые из них и носят лабораторные халаты или стильные костюмы с Восточного побережья, а также швыряются заумными словечками, но любого учёного выдают наверняка хитроумные агрегаты и приспособления.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d10, внимание d4, вождение d4, знание (наука) d8, ремонт d8, стрельба d6, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** 0; **выдержка:** 2.

Изъяны: любопытство, помешательство (бред), причуда (рассуждает вслух).

Черты: изобретатель, мистический дар (безумная наука), новая сила, пункты силы.

Силы: конденсатор эфирной энергии (поток), хроноакселератор (проворство); **ПС:** 25.

Снаряжение: механизмы и устройства, набор инструментов.

ВУДУИСТ

Последователи культа вуду — колдуны-хунганы и колдуньи-мамбо — практически не встречаются вне Нового Орлеана.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: вера d10, внимание d8, драка d6, маскировка d8, стрельба d6, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **харизма:** –2; **выдержка:** 1.

Изъяны: чужак (мелкий).

Черты: мистический дар (вуду).

Силы: исцеление, ужас; **ПС:** 20.

Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, обойма 2, ББ 1), нож (сила+d4).

ГОРОЖАНИН

В кузнецах ли, пастухах ли, девушках из салуна — во всех жителях Таинственного Запада живёт дух первопроходцев.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, ремесло (произвольное) d8, стрельба d4.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Изъяны: —

Черты: —

Снаряжение: у горожан есть предметы, связанные с их родом деятельности. Многие носят с собой пушку или хотя бы нож.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ ВОИН

Железнодорожные воины — прожжённые жизнью личности, нанимаемые железнодорожными баронами на роль пушечного мяса в их кровавых размолвках. Некоторые из них обладают особыми способностями и экипировкой — эти элитные бойцы воплощают собой специфический характер каждой железнодорожной компании.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –2.

Изъяны: враг (воины других компаний), дурной характер.

Черты: быстрая перезарядка.

Снаряжение: обычно железнодорожные воины получают снаряжение от своих нанимателей и вооружены различными револьверами, винтовками, дробовиками или чем-нибудь более экзотическим.

Особенности (компания): несмотря на то, что каждый железнодорожный воин служит какому-то барону, немногие избранные получают дополнительные особенности, связанные с компанией, к которой они принадлежат. Не забудь, что эти элитные бойцы должны быть малочисленными по сравнению с безликой толпой, исполняющей львиную долю грязной работы баронов. Компании предоставляют своим элитным воинам следующие особенности:

- **«Айрон Дрэгон»:** самураи. Чанг пользуется популярностью не только у китайцев, но и у иммигрантов из других стран Азии. Эти бойцы были ронинами, самураями без господина, пока Чанг не предложил им новую жизнь в Америке в обмен на их воинское мастерство. Самураи обладают навыком *драки* со значением d10 и изъяном *кодекс чести*. Они вооружены катаной (*сила*+d10) и носят традиционную самурайскую броню (+2).
- **«Байу Вермиллион»:** восставшие из мёртвых. Барон Лакруа «вознаграждает» своих самых ценных солдат, даруя им вторую жизнь. Они получают способности чудовищ *ужас*, *бесстрашие* и *нежить*.
- **«Блэк Ривер»:** ковен. Всем известно, что Мина Девлин предпочитает мужчинам наёмниц женского пола (но, разумеется, она скорее наймёт опытного стрелка, нежели школьную учительницу). Чего многие не знают, так это того, что она обучает своих фавориток искусству ведовства. Они получают черту *мистический дар (чёрная магия)*, 10 пунктов силы и силы *стрела*, *щит* и *полёт*.
- **«Дикси Рэйлс»:** солдаты Конфедерации. «Дикси Рэйлс» пользуется поддержкой со стороны правительства Конфедерации и часто прибегает к помощи армии Юга. Эти воины обладают параметрами солдат-ветеранов.
- **«Уосатч»:** отряд Икс. Стрелки и другие подчинённые Хельстромма, не справляющиеся со своими обязанностями, попадают в печально известные «отряды Икс». Эти обречённые на мучительный конец бедолаги вынуждены проверять экспериментальные прототипы «Хельстромм Индастриз» в полевых испытаниях. Большая часть воинов отряда Икс снаряжена различным оружием Гатлинга или огнемётами, а некоторым достаются и более загадочные устройства. Они получают одну силу безумной науки с аспектом по твоему выбору, а также d10 в соответствующем навыке. Все члены отряда Икс владеют навыком *ремонта* d6.
- **«Юнион Блу»:** солдаты Союза. Как и «Дикси Рэйлс», «Юнион Блу» поддерживается государством, в данном случае — США. Бойцы обладают параметрами солдат-ветеранов.

ИНДЕЕЦ-ВОИН

Практически повсеместно на Таинственном Западе можно встретить отряды краснокожих воинов из различных племён. Здесь представлены воины, следующие Старым путям, но их параметры можно легко изменить для отображения более прагматичных (или сбившихся с пути истинного, в зависимости от точки зрения) сородичей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, стрельба d6, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Изъяны: клятва Старых путей (мелкий), упрямство.

Черты: блок, быстроногость.

Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), томагавк (сила+d6), лошадь.

ИНДЕЕЦ-ВЕТЕРАН

Индейские воины-ветераны прошли через немало битв как с белым человеком, так и со скверной Жнецов, а иногда и с другими племенами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Изъяны: клятва Старых путей (мелкий), упрямство.

Черты: блок, боевая ярость+, быстроногость.

Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), боевая дубинка (сила+d6), лошадь.

ИНДЕЕЦ-ШАМАН

В зависимости от племени и его обычаев шаман может быть могучим воином, знахарем или мудрым предводителем.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: верховая езда d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d6, знание (оккультизм) d8, знахарство d10, маскировка d6, стрельба d6, убеждение d8, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **выдержка:** 1.
Изъяны: клятва Старых путей (крупный).
Черты: мистический дар (шаманизм), новая сила.
Силы: доспех, усилить/ослабить параметр, лечение; **ПС:** 15.
Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), копьё (сила+d6, защита +1, дальность 1, двуручное).

КАРТЁЖНИК

Эти хитрые чародеи обычно стараются не привлекать к себе внимания. Они прекрасно знают, что если об их способностях станет известно публике, картёжникам светит пеньковый галстук.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: азартные игры d6, внимание d6, знание (оккультизм) d6, колдовство d10, провокация d6, стрельба d4, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5; **харизма:** –1; **выдержка:** 1.
Изъяны: в розыске (мелкий), дурная привычка (мелкий, постоянно тасует колоду), любопытство.
Черты: мистический дар (магия), пункты силы.
Силы: стрела, усилить/ослабить параметр, щит; **Пс:** 15.
Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, обойма 2, ББ 1), колода карт.

МАСТЕР БОЕВЫХ ИСКУССТВ

С наплывом в Лабиринт китайских иммигрантов — во многом благодаря Чангу и другим военачальникам с Востока — на Таинственном Западе получили распространение традиционные боевые искусства Китая.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, маскировка d4, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Изъяны: кодекс чести.
Черты: мастер боевых искусств.

ГУРУ БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Мастера боевых искусств посвящают жизнь постижению философии своего жизненного пути. Благодаря упорству и целеустремлённости они открыли в себе способность проводить через своё тело энергию Земель Охоты, став силой, с которой приходится считаться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d6, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **выдержка:** 1.
Изъяны: кодекс чести.
Черты: мистический дар (искусство ци), мастер боевых искусств, совершенное кунг-фу (коготь орла, сила+d4, ББ 2).
Силы: доспех d8, полёт d6, сокрушение d8; **ПС:** 20.

ПИРАТ ЛАБИРИНТА

Каналы Великого лабиринта кишмя кишат пиратами всех видов и сортов, включая каперов Союза и Конфедерации, служащих Чангу Крыс Лабиринта под командованием Су Красные Лепестки, а также внушительной флотилии независимых морских волков.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, лазание d6, маскировка d6, плавание d6, стрельба d6, судовождение d6, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.
Изъяны: жадность, дурной характер.
Черты: блок, твёрдая рука.
Снаряжение: кольт «Громовержец», абордажная сабля (сила+d6).

РЕЙНДЖЕР

Самые крутые парни Таинственного Запада — это, несомненно, Техасские рейнджеры. Они обычно работают поодиночке. Если их собирается несколько, не сомневайтесь — в окрестностях творится что-то серьёзное.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, выживание d6, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, стрельба d10, уличное чутьё d6, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** +2; **выдержка:** 2.

Изъяны: самоуверенность, клятва (уничтожить или подавить угрозу со стороны сверхъестественного).

Черты: техасский рейнджер, истинное мужество.

Снаряжение: армейские кольты двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), нож Боуи (сила+d4+1, ББ 1), лошадь, значок рейнджера. Многие рейнджеры также носят с собой винтовку или дробовик, или даже динамит, охотясь на опасную тварь.

СЛУЖИТЕЛЬ КУЛЬТА

Нечестивые культы, поклоняющиеся чудовищным идолам, — костяк тёмных сил Таинственного Запада. Типичный служитель культа слепо предан вере и с радостью готов пролить кровь во имя своих зловещих богов. Кроме того, большинство старается поддерживать благопристойный публичный образ, проводя свои чудовищные ритуалы подальше от чужих глаз. Соответственно, если приверженцев зла не поймать за руку, культы обычно очень трудно искоренить.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, знание (оккультизм) d4, знание (ремёсла) d4, стрельба d6, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –4.
Изъяны: жажда крови.
Черты: защита от сверхъестественного.
Снаряжение: служители культа обычно носят небольшое оружие вроде ритуальных кинжалов или иных атрибутов их нечестивых покровителей, но не гнушаются и огнестрельным оружием.

ЛИДЕР КУЛЬТА

Эти бессердечные типы — любимчики Жнецов. В обмен на власть они продают свои бессмертные души маниту, которых считают тёмными богами, и Жнецам не нужно тратить свою бесценную энергию на создание чудовищ, когда есть куда более чудовищные люди. Нередко в повседневной жизни лидеры культов — столпы общества вроде мэров, маршалов или иных важных шишек, и поэтому прекрасно справляются с ролью руководителей в своих тайных обществах.

Самый значимый культ Таинственного Запада — Культ заблудших ангелов. Все «истинные последователи» Гримма (не считая круга его приближённых, «Тринадцати Старейшин») обладают параметрами лидеров культа, и большинство из них — дикие карты.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d10, знание (оккультизм) d8, колдовство d10, стрельба d6, храбрость d10.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6; **харизма:** –4; **выдержка:** 4.
Изъяны: жажда крови, самоуверенность.
Черты: боевой пыл, защита от сверхъестественного+, командный голос, мистический дар (чёрная магия), пункты силы, упреждающий удар.
Силы: усилить/ослабить параметр, рассеивание, ужас; **ПС:** 20.
Снаряжение: лидеры культа обычно используют ритуальное оружие, напитанное тёмной энергией (которая прибавляет +2 к урону от атак лидера культа, и только его).

СОЛДАТ

Солдат, как южан, так и северян, можно встретить где угодно на Таинственном Западе. Одни из них — трусы, другие — честные, а третьи выстрелят тебе в спину за пару долларов. Единственное, что объединяет их всех, — долг перед своими государствами в войне и мире.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, стрельба d6, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: клятва.
Черты: солдат.
Снаряжение: винчестер ’73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2), штык (сила+d4) (когда закреплён на винтовке — сила+d6, дальность 1, защита+1, двуручный).

СОЛДАТ-ВЕТЕРАН

Эти мужи многое повидали и выжили, чтобы рассказать об этом. Сражались ли они с мексиканцами, индейцами либо же другими американцами, эти люди — опытные ветераны и без труда могут доказать своё мастерство на деле.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, стрельба d8, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Изъяны: клятва.
Черты: блок, меткий стрелок, солдат.
Снаряжение: винчестер ’73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2), штык (сила+d4) (когда закреплён на винтовке — сила+d6, дальность 1, защита+1, двуручный).

СОЛДАТ-ОФИЦЕР

Офицеры, прошедшие обучение в военной академии либо же получившие повышение из рядовых солдат, отвечают за жизни своих подчинённых и за успех отведённых им военных кампаний.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, знание (военное дело) d8, стрельба d8, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Изъяны: клятва.
Черты: держать строй!, командный голос, солдат.
Снаряжение: армейский кольт (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), сабля (сила+d6).

СОТРУДНИК АГЕНТСТВА

Большая часть сотрудников Агентства имеет постоянные должности, но некоторые из них — сторонние специалисты, временно нанятые за индивидуальные таланты. Они занимаются расследованием сверхъестественных феноменов, при этом скрывая от общественности правду об истинном положении вещей.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: анализ текста d6, внимание d8, драка d6, запугивание d8, знание (оккультизм) d6, знание (право) d6, стрельба d8, уличное чутьё d6, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **выдержка:** 1.
Изъяны: перестраховщик, клятва (уничтожить или подавить угрозу сверхъестественного).
Черты: сотрудник агентства, уклонение, хладнокровие.
Снаряжение: пистолет Гатлинга (12/24/48, 2d6, авто 2, боезапас 12, ББ 1), набор для маскировки, удостоверение агента.

СТРЕЛОК

Практически все жители Таинственного Запада (по крайней мере, те, которым жизнь дорога) носят при себе ствол, но эти ребята зарабатывают пальбой на жизнь, и спрос на их услуги есть всегда. Эти неразборчивые в средствах и методах типы обычно недорого берут и не заморачиваются с моральной составляющей — главное, чтобы заказчики предоставляли патроны и не тянули с оплатой.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, стрельба d8, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.
Черты: быстрая реакция.
Снаряжение: любое огнестрельное оружие.

СТРЕЛОК-ВЕТЕРАН

Старая поговорка гласит, что есть два вида стрелков: быстрые и мёртвые. У этих ребят за плечами немало опыта, поэтому медленными их не назовёшь. За свою работу такие стрелки потребуют немалых деньжат, но они стоят каждого доллара.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d6, стрельба d10, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.
Изъяны: —
Черты: быстрая перезарядка, быстрая реакция, меткий стрелок, стрельба от бедра.
Снаряжение: любое огнестрельное оружие.

ЧУДОТВОРЕЦ

Чудотворцем может быть праведный крестоносец, смиренный пацифист или же странствующий проповедник. Независимо от конкретики, эти люди — столпы приютившего их общества и могущественные поборники добра на Таинственном Западе. Проповедники и ревнители веры — весьма частое зрелище, но истинные чудотворцы — явление редкое, и они всегда являются *дикими картами*.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.
Навыки: вера d8, внимание d6, драка d6, запугивание d6, лечение d6, убеждение d6, храбрость d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5; **выдержка:** 1.
Изъяны: верный друг, герой, пацифизм (мелкий).
Черты: воин света, мистический дар (чудеса).
Силы: исцеление, ужас; **ПС:** 20.
Снаряжение: трость (сила+d6), Библия, крест.

ЗНАМЕНИТОСТИ

Таинственный Запад рождает новые легенды каждый день! Некоторые из этих людей известны благодаря своим подвигам, о которых часто пишут в десятицентовых романах, романтизирующих Запад для людей с Восточного побережья. Других знают лишь единицы, и их имена шепчут с благоговением и страхом.

Однако репутация, заработанная на Таинственном Западе, — это палка о двух концах. Она может принести богатство и славу. Но есть и оборотная сторона. Любая горячая голова с пушкой считает, что имеет возможность мгновенно прославиться на всю Америку, став «тем, кто пристрелил легенду!» Тем не менее большинство людей, перечисленных здесь, всегда готово к такому повороту событий.

БЕДОВАЯ ДЖЕЙН

Марта Джейн Каннари Бёрк, более известная как Бедовая Джейн, — одна из самых сильных женщин Запада: пару раз она даже выдавала себя за мужчину, чтобы получить работу погонщика или скаута. Несмотря на её суровый вид, у Джейн есть и более мягкая сторона. Например, она раздавала бедным продукты, «пожертвованные на благотворительность» богатыми «меценатами». Джейн хорошо знала Хикока и утверждает, что даже слишком хорошо. Большинство людей отказывается обсуждать это, равно как и тот факт, что она говорила с ним после его смерти. Джейн стала сильно прикладываться к бутылке после того, как Билл был подло убит, и многие верят, что все призраки, которых она видела, вызваны алкоголем.

Сейчас Джейн едва сводит концы с концами и пробавляется подачками от своих друзей, а также изредка подрабатывает «прислугой» в каком-либо из печально известных заведений Дэдвуда.

Джейн — обычная, внешне непримечательная женщина с каштановыми волосами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d6, верховая езда d8, внимание d6, выживание d6, выслеживание d6, драка d8, знания (Дакота) d6, лазание d8,

маскировка d6, стрельба d8, убеждение d4, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **харизма:** –2; **выдержка:** 1.

Изъяны: верный друг, неудачник, уродство.

Черты: боевая закалка, быстрая перезарядка, репутация.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), винчестер '73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2), охотничий нож (сила+d4, ББ 1).

"БЭТ" МАСТЕРСОН

Уильям Барклай «Бэт» Мастерсон в настоящее время является шерифом округа Форд, штат Канзас, а его брат занимает должность маршала в Додж-Сити. Мастерсон и сам проводит большую часть времени в Городе тишины. Как правило, он из дружелюбных, но не стоит выводить его из себя. Бэт — не самая быстрая рука или меткий стрелок, он известен тем, что не теряет головы и решает проблемы раньше, чем они становятся проблемами. Мастерсона уважают в Додж-Сити, и он в любой момент может созвать себе в поддержку товарищей. Кроме того, он неисправимый франт. Бэт обычно надевает чёрный костюм с подходящим котелком и галстуком и носит короткие, аккуратно подстриженные усы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d8, запугивание d8, знания (закон) d8, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d10, уличное чутьё d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +2; **выдержка:** 3.

Изъяны: верный друг, герой, кодекс чести, любопытство, чужак (мелкий).

Черты: железная воля, привлекательность, репутация, харизматичный, хладнокровие+.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), трость (сила+d4, защита +1).

ВОРОН

Именно из-за Ворона и началась вся эта заваруха с Судным днём, и он весьма рад тому, как все закрутилось. Тем не менее нельзя сказать, будто он надеется, что Дикий Запад в одночасье превратится в Мёртвые Земли. Ворон болтается тут уже какое-то время, примерно лет сто, и он талантливый мастер строить далеко идущие планы.

Большую часть времени Ворон проводит среди Народов сиу, руководя из тени действиями Сидящего Быка и других вождей. Он больше не может сам управлять своим культом, Братством Ворона, но лидеры культа докладывают ему обо всем. В настоящий момент Ворон проводит больше всего времени у Источника вечной молодости, что в легендарном затерянном городе Сиболы, секрет местонахождения которого он вырвал у последнего из племени анасази.

Если тебе вот прямо-таки необходимо выставить своих героев против Ворона, но ты озабочен тем, чтобы не нарушать каноническую историю «Ада на Земле», то знай, что у Ворона есть ряд двойников, действующих на Диком Западе и говорящих от его лица, каждый из которых является могущественным членом Братства.

Используя представленные ниже характеристики Ворона, ты можешь создать его двойников, понизив все его параметры на одну ступень и выбрав особенности, а также любые черты предыстории или черты, соответствующие легендарному рангу.

Как и Ворон, его последователи используют чёрную магию, которая сродни мистическому дару (шаманизм). Это означает, что они не получают свою силу непосредственно от духов природы. Вместо этого последователи Ворона призывают маниту, и эти порочные создания заставляют духов природы наполнять силой снадобья шаманов. Духи природы, которых используют таким образом, превращаются в новых маниту или погибают. Поскольку могущество последователей Ворона, хоть и опосредованно, зависит от духов природы, они используют те же силы, что и шаманы. Двойники обладают пятью силами и 25 пунктами силы.

Ворон выглядит как стройный мускулистый индеец неопределённого возраста. Его лицо исчерчено морщинами, но волосы блестят, как вороново крыло.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12+2, сила d12, выносливость d12.

Навыки: верховая езда d12, внимание d12, выживание d12, выслеживание d12, драка d12+2, запугивание d12, знания (оккультизм) d12+6, знахарство d12+2, лазание d10, лечение d10, маскировка d12, метание d12, плавание d10, провокация d10, стрельба d12, убеждение d12, храбрость d12.

Шаг: 8; **защита:** 13; **стойкость:** 11; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, клятва (крупный, служит Жнецам), мстительность (крупный), самоуверенность, упрямство.

Черты: баловень судьбы (×3), блок+, боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, бугай, быстроногость, верные спутники (Братство Ворона), воодушевление, держать строй!, джокер, железная воля, защита от сверхъестественного+, здоров как бык, именное оружие+ (боевая индейская дубинка), искусный воин+, командный голос, крепкий орешек+, круговой удар+, мастер (драка, знахарство), мистический дар (шаманизм), несгибаемый+, привлекательность+, репутация, стальные нервы, стальные нервы+, стремительность, уклонение+, упреждающий удар+, харизматичный.

Снаряжение: индейская боевая дубинка, использовавшаяся в битве против Древних (сила +d12, защита –1, ББ 4, двуручное оружие).

Особенности

- **Бессмертный:** благодаря силе Источника вечной молодости, Ворон не подвержен старению. Тем не менее чтобы наводить марафет и разглаживать морщины, каждые десять лет он должен возвращаться к Источнику.
- **Бесстрашие:** Ворон многое повидал в Землях Охоты и перенёс это, не моргнув глазом. Он не восприимчив к страху и запугиванию.
- **Сделка с Дьяволом:** Ворон — любимчик Жнецов, и они не спешат позволить ему предстать пред ласковой ночью. Даже если Ворона убьют, через неделю он вернётся из могилы в обличье меченого. Более того, становясь меченым, он приобретает неуязвимость и слабость, описанные ниже.
  - **Неуязвимый:** Ворон может оказаться в шоке, но не получает ранений при магической или обычной атаке.
  - **Слабость (оружие Конкистадоров):** только оружие бледнолицых, первыми ступивших на землю Северной Америки, может упокоить Ворона. Меч, мушкет, нож и любое другое оружие Конкистадоров наносят ему обычный урон.
- **Силы:** Ворону подвластны все силы, перечисленные в книге «Мёртвые Земли», и у него столько пунктов силы, сколько ему нужно.

ДЖОННИ РИНГО

Урождённый Джон Рингольд, Джонни Ринго — самый опасный член банды Ковбоев. Он быстрее, чем гремучая змея, а когда выпьет — держите его семеро. Когда Джонни вываливается из салуна, улицы Тумстоуна пустеют быстрее дырявого бурдюка. Он презирает Дока Холлидея, и это чувство взаимно. Между ними не раз случались перестрелки, и в народе бытует мнение, что не за горами тот час, когда кто-то из этих двоих сыграет в ящик.

Ринго — красивый парень с зачёсанными назад волосами и густыми чёрными усами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, внимание d8, выслеживание d8, драка d8, запугивание d6, маскировка d8, стрельба d10, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –5; **выдержка:** 4.

Изъяны: дурная привычка (мелкий, опиум), жажда крови, мстительность (крупный).

Черты: атака с двух рук, быстрая реакция, дуэлянт, привлекательность, репутация, джокер, стрельба от бедра+, твёрдая рука.

Снаряжение: два армейских кольта двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1).

Дикий Билл Хикок

Дикий Билл вернулся в Дэдвуд в 1876 году. Он всегда был осторожным, но его философия «стреляй-первым-и-не-задавай-вопросов» в конце концов всё-таки вышла ему боком. Второго августа, когда Билл играл в карты в салуне «Наттэл и Мэнн № 10», Джек Макколл выстрелил ему в затылок.

Макколл был пойман, и его судили шахтёрским судом. Трусливый подлец объяснил, что выстрелил в Хикока из-за покерного долга, а также утверждал, что он брат человека, которого Хикок застрелил в 1869 году. Присяжные оправдали его, невзирая на слухи, что Макколл был нанят какими-то негодяями, чтобы не дать Биллу выдвинуть свою кандидатуру на пост маршала Дэдвуда.

Хикок, однако, на том свете не задержался. Он выкарабкался из могилы меченым и поклялся отомстить Макколлу и его нанимателю, кем бы тот ни оказался. Ему удалось держать своего маниту в узде, пока он наводил справки о Макколле, но в последнее время его воля дала слабину.

Хикок был высоким красавцем с острыми чертами лица. Его рост остался таким же, но вот лицо немного подпорчено процессами гниения, что протекали до того момента, пока в его труп ещё не заполз маниту.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d8, запугивание d12, маскировка d10, стрельба d12+2, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** –4; **выдержка:** 5.

Изъяны: враг (куча людей ненавидит Билла), жажда крови, мстительность (крупный), плохое зрение (мелкий), упрямство.

Черты: быстрая перезарядка, быстрая реакция, железная воля, несокрушимый, стальные

нервы, стрельба от бедра+, профессионал+ (стрельба).

Снаряжение: два флотских кольта (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), винчестер '73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2), охотничий нож (сила+d4, ББ 1).

Особенности:

- **Меченый:** выдержка +1; необходимо спать d6 часов каждую ночь; только выстрел в голову может убить; если меченый «умирает» не от попадания в голову, то он всего лишь теряет сознание на d6 дней. Хикок потерял контроль над своим маниту некоторое время назад.
- **Неуязвимость:** легенда о смерти Дикого Билла только добавила ему сил. Хотя любая атака всё ещё может ввести его в шок, ранение наносит только то оружие, которым пользовался Макколл, чтобы пристрелить его. Кроме того, это должен быть выстрел в голову.

Док Холлидей

Джон Генри Холлидей вернулся на запад в семьдесят втором, когда ему поставили диагноз туберкулёз. Он надеялся, что сухой воздух Аризоны окажет благотворное влияние на его бедные лёгкие. Хотя Холлидей и балуется стоматологией (отсюда и его прозвище), его настоящий бизнес и бизнес успешный — азартные игры.

С Доком опасно пересекаться. Он вспыльчив и не стесняется отвечать на провокации. Он завёл себе намного больше врагов, чем друзей, но многие держат язык за зубами, боясь, что Док отрежет его. Тем не менее он очень верен тем друзьям, которые у него есть, включая Уайетта Эрпа, и является бесценным союзником, если дело может привести к перестрелке.

Однако даже от этих друзей Док хранит свои главные секреты, и среди них его мистический дар. Он опытный чародей вдобавок к отличным навыкам стрельбы.

Док умирает и знает это. Он уйдёт в лучах славы, если ему дадут хотя бы половину шанса.

Несмотря на своё бледное лицо (из-за туберкулёза), Док остаётся привлекательным мужчиной. У него тёмные волосы и усы.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d8, внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (латынь) d10, колдовство d12, лечение d10, стрельба d12, убеждение d6, характер d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +4; **выдержка:** 6.

Изъяны: верный друг, дурная привычка (мелкий, алкоголь), немочь (крупный, туберкулёз), последнее желание.

Черты: атака с двух рук, боевая закалка, быстрая перезарядка, быстрая реакция, восстановление силы, дуэлянт, джокер, железная воля, истинное мужество, меткий стрелок, мистический дар (магия), мистический дар (рунный стрелок), новые силы, привлекательность, пункты силы+, репутация, стальные нервы+, харизматичный, хладнокровие.

Силы: меткость, стрела, щит, телекинез, любые доступные рунным стрелкам; **ПС:** 20.

Снаряжение: два армейских кольта двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1).

КУДРЯВЫЙ БИЛЛ БРОШЕС

Кудрявый Билл — это человек номер два в банде Ковбоев. Подробнее об этой банде можно прочитать в описании Тумстоуна в разделе «Дикий Юго-запад» этого руководства. Билл — ничем не примечательный человек с чёрными курчавыми волосами и порочным масляным блеском в глазах.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d8, внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d8, стрельба d8, убеждение d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость** 7; **харизма:** –1; **выдержка:** 2.

Изъяны: дурная привычка (мелкий, опиум), мстительность.

Черты: бугай, быстрая перезарядка, быстрая реакция, командный голос, репутация.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1).

ПРЕПОДОБНЫЙ ИЕЗЕКИЯ ГРИММ

Большая часть кровавой предыстории Гримма уже изложена ранее в этой книге, Маршал. Что ещё можно сказать? Сейчас ты узнаешь, как твоя группа может справиться с ним. Однако нам бы очень хотелось, чтобы герои этого не делали. Видишь ли, он нам вроде как нравится. Хочется, чтобы в твоём приключении Гримм раскрылся ярче, чем мы описываем ниже. И всё же, если ты, Маршал, считаешь, что этому дьяволу пришло время получить по заслугам, — загляни в его слабости. Однако помни, что в случае поражения Гримма Ближний лабиринт и Лост-Энджелс будут по-

вергнуты в хаос. Когда же спустя несколько лет всё наконец-то утрясётся, вероятнее всего, Церковь Лост-Энджелс останется у власти. И если повезёт, то это будет уже настоящая церковь, лишённая влияния Гримма и служителей его культа.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: вера d12+2, внимание d12, драка d12+2, запугивание d12, знания (оккультизм) d12, знания (религия) d12, лазание d6, лечение d10, маскировка d8, плавание d8, провокация d10, убеждение d12+2, уличное чутьё d10, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 8; **харизма:** +8; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурная привычка (каннибализм), жажда крови.

Черты: блок+, богатство, богатство+, боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, воин тьмы, воодушевление, джокер, избранный, командный голос, мастер (вера, внимание), репутация, стальные нервы+, уклонение+, харизматичный, хладнокровие+, шестое чувство, эксперт (драка).

Снаряжение: дорожный посох (разумеется, он магический! Смотри особенности ниже).

Особенности:

- **Адские муки:** Гримм может в качестве действия пройти проверку убеждения, в случае успеха распекая и порицая погрязшие в грехах души своих оппонентов. Все в пределах слышимости должны успешно противостоять «проповеди», пройдя проверку характера. В случае провала они оказываются в шоке от представшей их взору картины ожидающих их мучений.
- **Бесстрашие:** Гримму совершенно неведом страх. Он не подвержен ужасу и запугиванию.
- **Величие:** Гримма окружает «аура праведности». Чтобы атаковать его, любой противник сначала должен пройти проверку характера (–2).
- **Дорожный посох:** этот предмет окутан чистейшим злом. Любой персонаж, которого задели посохом, должен пройти проверку характера. В случае провала он падает замертво, а душа его уничтожается. После этого нельзя вернуться даже меченым, Маршал. И даже если герою удастся пройти проверку с успехом, посох наносит ему 2d10 урона.
- **Духи голодной смерти:** вокруг Гримма витает сонм прожорливых духов. Эти духи невидимы и нематериальны, но все персонажи в радиусе 24 футов от Гримма должны каждый раунд проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости из-за голода. Сытный обед снимает все уровни усталости.
- **Неуязвимость:** хотя Гримм и может оказаться в шоке, он не получает ранений ни от магических, ни от обычных атак.
- **Нечестивая харизма:** хоть Гримм и отвратительный развращённый старый хрыч, одержимый демонами, людям редко доводится видеть его истинную сущность. У него высокая харизма (+6).
- **Сделка с Дьяволом:** Гримму подчиняются силы Ада, и он способен в качестве действия призвать на свою сторону демона (смотри стр. 162). Одновременно может быть призвано только два демона, а Гримм в этом случае станет третьим членом этой нечистой компании. Он утверждает, что эти демоны — падшие ангелы, которых Господь послал служить священному делу Гримма в искупление их грехов. Ну, если, конечно, остаются выжившие, чтобы им что-то объяснить.
- **Слабость (дорожный посох):** единственная слабость Гримма заключается в том, что на самом деле он не Преподобный Гримм, который был добрым и порядочным человеком. Если герой атакует Гримма тем самым посохом (сила+d4), которым пользовался настоящий Преподобный Гримм во время своих странствий по руинам Калифорнии, то он нанесёт урон как обычно. К несчастью, последователи демона-самозванца сбросили труп настоящего Гримма вместе со всеми его вещами в Просперити-Бэй, и посох давно уже смыло в Лабиринт.

- **Чёрная Магия:** благодаря проведённому Гриммом ритуалу, его магия кажется дарованной Господом, пока Гримм находится в пределах 75 миль от своей церкви (иными словами — всегда). Он может пользоваться любой силой, доступной чудотворцам и обладает неограниченным количеством пунктов силы.

СТОУН

Джаспер Стоун настолько суров, что его не принял даже Ад. Он осознал это, когда был застрелен в спину кем-то из своего отряда в Геттисберге. К счастью для него, Судный день был провозглашён, но ещё не наступил, и Стоун выскочил обратно меченым.

Стоун стал первым меченым Страшного суда. Это, однако, не значит, что он был вообще первым меченым, — эта сомнительная честь выпала кому-то другому (и мы пока не будем произносить его имени вслух, партнёр). Но Стоун — первый из этого поколения, и, на сегодняшний день, самый скверный. Он оказался таким ублюдком, что Смерть сделала его своим слугой, и Жнецы назначили Стоуна избранным убийцей.

Когда герои становятся слишком крутыми (достигают ранга легенды и начинают активно охотиться на приспешников Жнецов), Стоуна посылают, чтобы он решил эту проблему. Он предпочитает дуэли, находя их наиболее забавным способом убийства.

Стоун всегда целится в голову, когда стреляет. Не по какой-то там серьёзной причине, просто так немного сложнее, а значит, и забавнее для него.

Характеристики: ловкость d12+2, смекалка d12+2, характер d12+2, сила d12+2, выносливость d12+2.

Навыки: азартные игры d10, верховая езда d12+2, взлом d12, внимание d12+2, вождение d10, выживание d12+2, выслеживание d12+2, драка d12+2, запугивание d12+2, знания (оккультизм) d12+2, лазание d12, маскировка d12+2, метание d12, пилотирование d8, плавание d12, провокация d12, ремонт d12, стрельба d12+2, судовождение d10, убеждение d10, уличное чутьё d12+2, храбрость d12+2.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 11; **стойкость:** 11 **харизма:** −8; **выдержка:** 7.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, клятва (слуга Жнецов), мстительность (крупный), самоуверенность, упрямство, уродство.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, бдительность, блок+, боевая закалка, боевой клич повстанцев, быстр, быстрая перезарядка, быстрая реакция, быстроногость, воззри: конь блед…, джокер, дуэлянт, железная воля, заживление+, защита от сверхъестественного+, избранный, именное оружие+ (кольты «Драгун»), истинное мужество, как молния, когти+, командный голос, кошачий глаз+, крепкий орешек, мастер (стрельба), меткий стрелок, меченый, несгибаемый+, несокрушимый, пожиратель душ, призрак, репутация, сверхъестественная характеристика (ловкость, смекалка, характер, сила, выносливость), стальные нервы, стрельба от бедра+, стремительность, твёрдая рука, убийца великанов, уклонение+, устрашение, хладнокровие+, шестое чувство.

Снаряжение: кольты «Драгун» (реликвия, 12/24/48, 2d10, обойма бесконечная, ББ 4).

Особенности:

- **Аура смерти:** Стоун — правая рука самой Смерти. Смерть — это не всегда Судьба и уж точно не Фортуна. Никто, ни Стоун, ни кто угодно другой не может использовать фишки по любому поводу, когда Стоун находится в пределах прямой видимости.
- **Бесстрашие:** хоть маниту самого Стоуна и трясётся от него в страхе, Стоун не боится никого и ничего. Он полностью защищён от страха и запугивания.
- **Конец строки:** ранения, нанесённые Стоуном, не могут быть исцелены даже сверхъестественными способами, и жертвы Стоуна не возвращаются к жизни (даже меченым).

- **Неуязвимость:** Стоун может оказаться в шоке, но он не получает ранений от магических и, тем более, обыкновенных атак.
- **Слабость (пули предательства):** Стоун может быть убит настоящими пулями его отряда, который уже один раз убил его под Геттисбергом. Однако добыть эти старые, использованные куски свинца представляется серьёзным предприятием. Хотя пара патронов всё ещё может находиться прямо в туше Стоуна! Также необходимо переплавить этот свинец в новые пули, прежде чем ими можно будет выстрелить в Стоуна (только в голову!), и, можешь закладывать свою пушку против ржавого гвоздя, что Жнецы предупредят Стоуна о любом недоумке, который попытается сделать что-то подобное.
- **Слабость (своими руками):** Стоун так же может быть убит выстрелом из пушки, которую он держит в своих каменно-холодных руках. Удачи, партнёр, она тебе пригодится.
- **Ужас:** Стоун с очевидностью меченый, и его вид вынуждает пройти проверку храбрости любого, кто посмотрит на его иссушенное и искажённое лицо.

СУ КРАСНЫЕ ЛЕПЕСТКИ

Су Красные Лепестки командует флагманом Чанга в Лабиринте. Этот корабль носит имя «Ужасный». Пираты Чанга на самом деле боятся Су больше, чем самого Чанга, потому что она скора на расправу, даже если её не провоцировать. Кроме того, они боятся выйти из дела, потому что Су заработала себе репутацию на выслеживании и потрошении дезертиров. Она пойдёт на всё, чтобы сохранить её!

С Чангом Су объединяют любовь и ненависть. Иначе говоря, она ненавидит его, но не может победить его в схватке, поэтому служит ему. Тем не менее ей не хватило бы ума, чтобы руководить самой. Она полагается на Чанга в плане стратегии, и если бы он не говорил ей, что делать, то она, скорее всего, подрабатывала бы на дешёвом родео. Положение вещей сейчас таково, что она самая опасная женщина в Лабиринте.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выслеживание d6, драка d10, запугивание d6, знание (английский) d10, лечение d8, стрельба d8, убеждение d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 6; **харизма:** –6; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови, упрямство.

Черты: блок+, боевая закалка, командный голос, круговой удар, мастер боевых искусств, мистический дар (искусство ци), новые силы, полезные связи (Железный Дракон), репутация, совершенное кунг-фу (все стили), уклонение, упреждающий удар.

Силы: доспех d6, щит d8, проворство d8, сокрушение d8; **ПС:** 20.

Снаряжение: абордажная сабля (сила+d6), броненосный пароход («Ужасный»).

СЭТ БАЛЛОК

Сэт Баллок — городской маршал Дэдвуда. Сэт — спокойный человек и предпочитает решать проблемы мирным путём, если это возможно, но не отказывается от перестрелки, если это необходимо.

Баллок — человек многих талантов. В дополнение к своим обязанностям стража порядка он также является членом Совета по здравоохранению и благоустройству города и владеет рядом местных предприятий. Его положение в обществе и богатство делают его крайне осторожным. Исключительной приметой Баллока считают его тяжёлый взгляд, к которому он частенько прибегает, чтобы убедить расшумевшихся ковбоев не устраивать проблем в его городе.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d8, запугивание d12, стрельба d10, убеждение d10, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6; **выдержка:** 1.

Изъяны: враг (крупный, бандиты), крепкий сон, пацифизм (мелкий), клятва (служить закону Дэдвуда).

Черты: уклонение, богатство, железная воля.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), винчестер ’73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2).

УАЙЕТТ ЭРП

Уайетт Берри Стэпп Эрп прожил красочную жизнь. Он работал кучером, железнодорожным охранником, охотником на буйволов и водителем дилижансов. Он начал свою карьеру законника в 1875 году как сотрудник полиции Уичито и год спустя присоединился к своему другу Бэту Мастерсону в Додже в качестве помощника маршала. К сожалению для Додж-Сити, Эрп собирается уезжать. Он с женой планирует перебраться к братьям Эрпа в Тумстоун, где Вирджил и Морган являются местными законниками. Сам же Эрп подумывает о том, чтобы покончить с ношением значка и организовать свой бизнес. Тем не менее он уверен, что должен помочь своим братьям решить проблему с бандой Ковбоев, а это значит, что для Дока тоже найдётся местечко в дилижансе.

Эрп — деловой человек с пепельно-каштановыми волосами, строгими чертами лица и взглядом, который, кажется, может быть обращён прямо в душу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d8.

Навыки: азартные игры d8, верховая езда d10, внимание d8, выживание d8, выслеживание d8, драка d12, запугивание d12, знание (закон) d6, маскировка d10, стрельба d8, убеждение d10, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6; **выдержка:** 5.

Изъяны: верный друг, герой, мстительность (крупный), пацифизм (мелкий), упрямство.

Черты: быстрая перезарядка, быстрая реакция, везение, воодушевление, дуэлянт, железная воля, командный голос, крепкий орешек, репутация, уклонение+, хладнокровие+.

Снаряжение: кольт Бантлайна (15/30/60, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), винчестер ‘73 (24/48/96, 2d8, обойма 15, ББ 2), ружьё (12/24/48, 1–3d6, обойма 1, стрельба +2), значок помощника маршала Эрпа (реликвия, которая налагает на все попытки атаковать Уайетта штраф –4. Суммируется с чертой уклонение+).

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ БАРОНЫ

Эти известные люди — главные воротилы в Великих железнодорожных войнах. Каждый из них обладает огромными богатствами, личными армиями в подчинении, и все они непрерывно строят хитрые планы, как бы насолить друг другу. Мы, конечно, расскажем поподробней об их возможностях, но настоятельно рекомендуем не позволять героям разнести этих ребят в пух и в прах. Эти люди, знаешь ли, играют важные роли в истории Мёртвых Земель.

Мы бы не советовали просто так бросать их на съедение волкам (в конце концов, это твои парни, Маршал). Каждая крупная рыба в железнодорожных войнах является превосходным стратегом и тактиком, и обычно они стараются делать всё чужими руками и держатся подальше от полей сражений. Если уж героям придётся противостоять кому-то из них лично, то пусть это станет последним актом кампании. И даже в этом случае, если есть хоть какой-то призрачный шанс на чудесное спасение и малейшая возможность каким-нибудь образом ускользнуть из лап героев, то у баронов окажется достаточно ресурсов, мозгов и сил, чтобы сделать это!

БАРОН СИМОН ЛАКРУА

Барон Лакруа — хорошо сложённый чернокожий мужчина лет сорока. Его тяжёлые брови нависают над мрачными пронзительно-серыми глазами. Он регулярно бреет голову, а на его лице не видно ни волоска. Небольшая золотая серьга украшает мочку его правого уха.

Ты можешь найти больше о Лакруа на стр. 97.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: азартные игры d8, анализ текста d10, вера d12, взлом d6, внимание d12, драка d10, запугивание d10, знания (оккультизм) d12, лечение d8, маскировка d10, провокация d8, стрельба d8, убеждение d12, уличное чутьё d10, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** –2; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жажда крови.

Черты: богатство+, бугай, защита от сверхъестественного+, избранный шуаль, командный голос, мастер гри-гри, мистический дар (вуду), привлекательность, репутация, стальные нервы+, уклонение, харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия, ритуальный нож (сила +d4), сумка заклинателя.

Особенности:

- **Лошадь:** как могущественный вудуист, Лакруа может быть проводником для лоа. В таком случае, однако, он является лошадью для самих Жнецов! Это означает, что на проверки веры за каждый ранг силы налагается штраф –1, и барон также может принять в себя частичку могущества Жнецов (слишком большая порция, правда, разорвёт его изнутри). Лакруа способен служить проводником каждому Жнецу не более одного раза в неделю. Он проходит проверку веры в качестве действия и при успехе получает на свой выбор одну из приведённых ниже способностей на один час или пока в игру не выйдет джокер.
  - **Мор:** Лакруа способен наслать чумное облако своим ядовитым дыханием. Помести центр большого шаблона на Лакруа. Любой, оказавшийся в пределах этого шаблона, должен пройти встречную проверку выносливости против выносливости колдуна и в случае провала умереть. Если жертва не получит подъёма при встречной проверке, она навсегда получает крупный изъян немочь.
  - **Война:** сила, выносливость, драка и знание (военное дело) Лакруа увеличиваются до d12+2. Его защита возрастает до 9.
  - **Глад:** любой урон, нанесённый Лакруа (или оружием в его руке), вместо ранений наделяет уровнями усталости, как будто цель страдает от голода. Герой может пройти проверку на прочность, однако при этом он должен использовать характер вместо выносливости.

- **Смерть:** Лакруа атакует голыми руками. При успехе жертва обязана пройти проверку характера (против характера Лакруа) и в случае провала умереть.
- **Женоненавистник:** из-за истории с его матерью и сестрой Лакруа безоговорочно ненавидит всех женщин. Он наносит +2 урона любой женщине, которую атакует, однако любая женщина, атакующая Лакруа, получает то же преимущество.
- **Неуязвимость:** Лакруа — любимый слуга Жнецов. Вудуист может оказаться в шоке, но он не получает ранений от обычных или магических атак.
- **Слабость (ритуальный нож):** Лакруа может быть ранен только ритуальным ножом, которым он убил свою сестру (очень похожий нож он сейчас носит при себе).

ДЖОШУА ЧЕМБЕРЛЕН

Сейчас, в свой полтинник, Джошуа Лоуренс Чемберлен неплохо сохранился. Он всё ещё в боевой готовности, хотя его волосы и моржовые усы тронула седина.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d8, внимание d8, драка d8, знание (латынь) d10, знание (религия) d10, знания (военное дело) d12+2, стрельба d10, судовождение d6, убеждение d8, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7; **выдержка:** 5.

Изъяны: немочь (мелкий, боевые ранения), перестраховщик, кодекс чести.

Черты: боевая закалка, боевой пыл, держать строй!, командный голос, крепкий орешек+, прирождённый лидер, стальные нервы, твёрдая рука, профессионал+ (знание: военное дело).

Снаряжение: армейский кольт (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), сабля (сила+d6), униформа генерал-майора Союза.

ДОКТОР ДАРИУС ХЕЛЬСТРОММ

Ты можешь найти историю Хельстромма на странице 99. Благодаря своему вкладу в распространение призрачной руды и разработанным им технологиям, Хельстромм, сам того не ведая, стал главным разносчиком Мора на земле. Этот добрый доктор косвенно причастен к бесконечным вспышкам рудной лихорадки, охватившей Мёртвые Земли.

Дариус Хельстромм — благообразный джентльмен с аккуратно подстриженной бородкой и усами и весьма приметным шрамом на правой стороне лица.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12+6, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d12, безумная наука d12+6, внимание d12, вождение d12, драка d6, запугивание d12, знания (биология, химия, оккультизм, физика) d12+6, лечение d8, маскировка d6, метание d12, пилотирование d10, плавание d6, провокация d12, ремонт d12, стрельба d10, судовождение d8, убеждение d12, уличное чутьё d8, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6; **выдержка:** 5.

Изъяны: дурной характер, жадность, клятва (воскресить свою жену Ванессу), любопытство, самоуверенность.

Черты: богатство+, везение +, железная воля, защита от сверхъестественного+, золотые руки, изобретатель, именное оружие+ (любая дьявольская машина или агрегат), мастер (смекалка, биология, химия, оккультизм, физика, безумная наука), меткий стрелок, мистический дар (безумная наука), народный умелец, полезные связи («Хельстромм Индастриз»), пройдоха, репутация, рок-н-ролл!, твёрдая рука, уклонение+, харизматичный, хладнокровие+, эврика!.

Снаряжение: набор инструментов, монокль.

Особенности:

- **Аварийная ситуация:** Хельстромм всегда путешествует в компании по крайней мере одного из своих автоматонов, в которых заложен приказ вернуть тело Дариуса в его личную лабораторию в случае гибели. Там специальный механизм помещает мозг Хельстромма в оболочку автоматона, возвращая его к жизни.
- **Безумная интуиция:** если безумие и требуется для работы изобретателя (а большинство людей в наше время именно так и думает), то Дариус с лихвой преуспел в этом. Его агрегаты считаются дьявольскими машинами, никогда не ломаются, а запас их пунктов силы не кончается, пока он сам управляет устройствами. Кроме того, проведя час в своей лаборатории, Хельстромм может изобрести (и соорудить!) новое устройство, в которое заложена любая сила по желанию доктора. Ну и наконец, он получает преимущество +4 ко всем проверкам смекалки, знания и безумной науки (уже учтено в параметрах).
- **Заразительное помешательство:** безумие Хельстромма особого сорта. Вне боевой ситуации при успешной проверке убеждения (против характера цели) он может заставить любого поверить в то, во что сам верит. Дариус не страдает заблуждениями, так что он не будет рассказывать о попытках полёта на Луну за сыром, но с лёгкостью может убедить ковбоя, что убийство его друзей не только оправдано, но и жизненно необходимо. Если Хельстромм пытается убедить героев совершить самоубийство или что-то в этом роде, то жертвы его красноречия могут пройти ещё одну проверку характера, чтобы избавиться от наваждения.

МИНА ДЕВЛИН

Кровавая история Мины изложена на странице 97, но стоит отметить, что, несмотря на всю её злобу, она отличается от других баронов-магов тем, что не служит Жнецам (ну если и служит, то не напрямую). Она очень гордится тем, что добилась всего своими силами, не заключая сделок со сторонними силами (не считая тех, что когда-то сделали её ведьмой), и гордыня — одно из её слабых мест.

Миссис Девлин — сногсшибательная красавица с волосами цвета воронова крыла, фарфоровой кожей, полными алыми губами и чувственными зелёными глазами. Она не стесняется пользоваться своей внешностью и обычно одевается соответственно. Тем не менее эта женщина носит за подвязкой дерринджер и каким-то образом умудряется всегда иметь при себе свой верный кнут. Столь же безжалостная, сколь и прекрасная, Мина ради достижения своих целей не остановится ни перед чем, и горе тому, кто перейдёт ей дорогу.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d12, сила d8, выносливость d8.

Навыки: анализ текста d10, верховая езда d10, драка d8, запугивание d12, колдовство d12+2, маскировка d10, провокация d12, стрельба d8, убеждение d12+2, уличное чутьё d10, храбрость d12.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 6; **харизма:** +6; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, мстительность (крупный).

Черты: богатство+, быстрая реакция, быстроногость, восстановление силы+, джокер, железная воля, защита от сверхъестественного+, именное оружие+ (кнут), мастер (убеждение, колдовство), меткий стрелок, мистический дар (чёрная магия), новая сила, привлекательность+,

пройдоха, пункты силы, репутация, стальные нервы, харизматичная.

Силы: друг зверей, взрыв, стрела, усилить/ослабить параметр, щит, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, полёт, тьма, превращение, полиглот, оглушение, телепортация; **ПС:** 30.

Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, обойма 2, ББ 1), кнут (сила+d4, защита –1, дальность +2, получив подъём при атаке, Мина Девлин не наносит дополнительные d6 урона. Вместо этого до следующего хода защита её цели понижается на 2).

ФИЦХЬЮ ЛИ

Фицхью Ли — коренастый, склонный к полноте зрелый мужчина. Его круглое лицо подчёркнуто густыми усами и козлиной бородкой. Несмотря на тучную фигуру, он всё ещё внушительно смотрится в серой форме КША.

Подробно история Ли рассказана на стр. 74.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, внимание d8, драка d10, запугивание d10, знания (военное дело) d12, плавание d8, стрельба d10, судовождение d8, убеждение d12, уличное чутьё d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8; **харизма:** +2; **выдержка:** 5.

Изъяны: верный друг, причуда (шутник).

Черты: боевая закалка, бугай, воодушевление, держать строй!, командный голос, меткий стрелок, прирождённый лидер, твёрдая рука, уклонение, харизматичный, хладнокровие.

Снаряжение: армейский кольт двойного действия (12/24/48, 2d6+1, обойма 6, ББ 1), униформа генерал-майора КША.

Особенности:

- **Дьявол-хранитель:** Ли находится под присмотром маниту и верит, что это призрак его дяди — генерала Роберта Ли. Он может

попросить своего «дядю» о защите в бою, что эквивалентно силе *щит*. Вместо *колдовства* он использует *убеждение*. У Фицхью есть 10 пунктов силы для применения этой способности.

ЧАНГ

Чанг — высокий, крепко сбитый азиат тридцати пяти — сорока лет. У него длинные ухоженные усы, а лицо его изрезано отметинами, полученными в ходе эпических поединков былых времён. Иссечённый шрамами затылок Чанга покрывают неровно растущие коротко остриженные волосы.

Мечта Чанга — основать на Западе новое государство, где заправлять делами будет он. Ему платит дань каждая крупная преступная организация западнее Скалистых гор, и его влияние растёт с каждым днём.

Обычно Чанг решает проблемы путём взяток и шантажа. Единственное, что может по-настоящему вывести его из себя, — какой-нибудь неподкупный идеалист, сующий нос в дела «Айрон Дрэгон». Если хитростью решить проблему не удаётся, у него всегда найдутся несколько громил, способных разобраться с проблемой в лоб.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12, выносливость d12.

Навыки: азартные игры d8, анализ текста d6, внимание d12, драка d12+2, запугивание d12, колдовство d12, лечение d6, маскировка d12, провокация d10, судовождение d10, убеждение d10, храбрость d12.

Шаг: 6; **защита:** 11; **стойкость:** 9; **харизма:** –4; **выдержка:** 5.

Изъяны: жажда крови, клятва (основать новое государство), кодекс чести.

Черты: бдительность, блок+, богатство+, боевая закалка, боевая ярость+, бугай, джокер, железная воля, защита от сверхъестественного+, именное оружие+ (кулаки), крепкий орешек, мастер (драка), мастер боевых искусств, мистический дар (искусство ци), мистический дар (чёрная магия), репутация, совершенное кунг-фу (все стили), стальные нервы+, убийца великанов, уклонение+, упреждающий удар+, хладнокровие, шестое чувство.

Силы (искусство ци): доспех d10, щит d10, проворство d10, сокрушение d10; **ПС:** 25.

Силы (чёрная магия): стрела, рассеивание, увидеть/скрыть сверхъестественное, ужас, тьма; **ПС:** 25.

Снаряжение: дорогие робы.

Особенности:

- **Чёрная магия:** Чанг присягнул нечистой силе, чтобы получить черту *мистический дар (чёрная магия)*, но он не знает, что служит самим Жнецам. Благодаря их влиянию Чанг имеет доступ сразу к нескольким мистическим дарам и может передавать эту особенность тем, кого обучает тёмному искусству.

ДУХИ ЗЕМЕЛЬ ОХОТЫ

Странников, отправившихся в Земли Охоты, может удивить открытие, что жизнь здесь сильно отличается от жизни в нашем мире. Почти всё в этом призрачном краю обладает разумом, сходным с человеческим. Некоторые вроде бы привычные существа оказываются гораздо умнее, чем можно предположить. В Землях Охоты все разговаривают на одном языке.

Порой отряд может двигаться дни или даже недели, так и не наткнувшись на духов, а иногда они могут с нетерпением поджидать героев у самого входа в Земли Охоты. Решай сам, Маршал, как вводить духов в свою историю. Обратись к таблице случайных встреч с духами (стр. 59), если тебе хочется отдать это на откуп случаю.

Приведенные далее характеристики описывают духов, которые встретятся героям в ходе приключений в Землях Охоты. Когда шаман призывает духа, загляни в таблицу на стр. 55, чтобы определить, кто откликнулся на зов.

Дух, каким-то образом проникший в физический мир, может оставаться там в течение количества дней, равного значению его характера, после чего вновь отправляется в Земли Охоты. Это касается лишь сущностей, вошедших в реальный мир в своем истинном обличии через врата или иным способом, но не тех, кто каким-то образом сумел связать себя с каким-то вещественным объектом!

ГРОМОВАЯ ПТИЦА

Громовые птицы — стражи Земель Охоты. Во всеведении их превосходит лишь сам Создатель. Четыре огромные древние громовые птицы обитают в глубинах Земель Охоты, но их никто не отыщет, если они сами того не захотят. Приведенные далее характеристики принадлежат молодым громовым птицам, что бороздят небеса Земель Охоты. Эти духи выглядят как большие и величественные хищные птицы. Эти существа — единственное, что до сих пор не позволяет маниту окончательно наводнить Земли Охоты. Характер всех громовых птиц непостоянен и изменчив.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12+1, сила d12+1, выносливость d12+1.

Навыки: драка d12, запугивание d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 13.

Особенности:

- **Гром:** хлопнув крыльями, дух может вызвать раскат грома. Все в пределах большого шаблона должны пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала оказаться в шоке.
- **Груз:** громовая птица в полёте способна переносить в когтях груз размером с крупную лошадь. Это не наносит вреда пассажиру.
- **Клюв:** сила + 2d6.
- **Когти:** сила + d8.
- **Полёт:** шаг 14. Громовая птица проносится по небу подобно громадному копью.
- **Размер +5, крупный:** громовые птицы — крупные существа и достигают 12 футов в высоту.
- **Ужас:** тот, кто видит громовую птицу, должен пройти проверку храбрости.
- **Трофей:** герой, одержавший победу над громовой птицей, получает силу превращения в качестве способности и может отныне обращаться в крупную хищную птицу. Он вправе совершать это один раз за игровую встречу и оставаться в облике птицы один час.

ДУХИ ПРИРОДЫ

В Землях Охоты есть духи всех вообразимых сил природы, от дымных пожаров прерий до животных, от дуновения ветров до орлов, парящих в небесах. Каждый из этих духов призван защищать и поддерживать определенное проявление природы.

Большинство шаманов считают духов природы непредсказуемыми. На самом деле эти сущности вполне последовательны в своих действиях, пусть люди и не всегда могут понять их мотивы. Духи природы совершенно бескомпромиссны в вопросах защиты и расширения своих «владений». Они готовы атаковать других духов природы, чтобы отвоевать даже самые малые области влияния. Вода стачивает горы и гасит пламя, горы изменяют направления ветров и морят голодом людей на своих вершинах. Само существование Матери Земли — непрекращающаяся борьба.

ДУХИ ЖИВОТНЫХ

Любой дух животного, обитающий в Землях Охоты, может однажды стать тотемным. Все они действуют во многом так же, как и в физическом мире, за исключением того, что могут говорить. Эти духи предпочитают странствовать поодиночке, и их часто используют в качестве проводников в мире духов.

Особенности: духи животных могут использовать свои избранные силы, как это описано во вставки «Тотемы» на стр. 155 книги «Мёртвые Земли». Вместо траты фишки дух просто проходит проверку характера, чтобы активировать силу (это требует действия). Эффект силы, применённой духом природы, сохраняется только в течение базового срока и его нельзя поддерживать.

МАЛЫЙ НАРОДЕЦ

Самых распространённых и многочисленных духов называют малым народцем. Малый народец служит силам природы: огню, земле, ветру, воде и животным. Его представители обычно готовы помочь тем, кто вежливо попросит, но при этом их легко напугать или расстроить.

Представители малого народца выглядят как маленькие изящные человечки. Иногда их тела покрывает мех, а иногда кожа их бела словно слоновая кость или огненно красна — это зависит от того, какой из сил природы они служат. Эти существа очень редко носят при себе оружие, вместо этого обладая способностью скрываться в глубинах Земель Охоты, если их что-то пугает.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: драка d12, запугивание d6, маскировка d12, провокация d10.

Шаг: 4; **защита:** 8; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Исчезновение:** когда представители малого народца пугаются, они могут в качестве свободного действия затаиться в любом, даже самом мелком проявлении природного аспекта, с которым связаны. К примеру, связанный с водой выходец из малого народца способен спрятаться в слезинке. Скрывшись, он сможет вновь появиться где и когда ему будет угодно.
- **Природный аспект:** все представители малого народца обладают теми же особенностями, что и их старшие духи-соратники. К примеру, малый народец, служащий огню, будет обладать теми же особенностями, что и вакиньян (см. далее).
- **Размер –2, мелкий:** эти духи не крупнее средней птицы.
- **Трофей:** тот, кто поглотит мистическую сущность одного из представителей малого народца, получает черту примета (хранимый духом), а также изъян причуда, связанный с силой природы, которой служил этот конкретный представитель малого народца.

ВАКИНЬЯН

Вакиньян — это духи грома, сущности чистого света и пламени. Они тащат солнце по небесам и вдыхают жар в костры ночных лагерей. Они являются самыми почитаемыми из духов, уступая лишь одному Создателю.

Вакиньян не имеют формы живых существ, представая взору лишь в виде далеких грозовых туч, подсвеченных изнутри вспышками молний и несущих над миром раскаты рокочущего грома. Они находятся слишком высоко, чтобы прикоснуться к ним, но всегда слышат, если с ними заговорить. Голос каждого из них отдаётся эхом громовых раскатов — если дух снисходит до беседы.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d12, сила d10, выносливость d12+1.

Навыки: драка d12, запугивание d12, знахарство d12, провокация d12, стрельба d12.

Шаг: 0; **защита:** 8; **стойкость:** 28.

Особенности:

- **Огненные врата:** вакиньян видит открытое пламя, он может использовать его, чтобы открыть врата в Земли Охоты, как если бы использовал силу связь с миром духов. Через эти врата может пройти любой дух (за исключением уваннами) или живое существо. Врата остаются открыты до тех пор, пока горит огонь, и исчезнут, если его погасить. Любой, кто желает прошествовать через огненные врата, должен пройти проверку ловкости (–2) и в случае провала получить 2d6 урона от огня.
- **Полет:** шаг 14. Вакиньян странствуют по небу в виде грозовых туч.
- **Размер +20, гигантский:** вакиньян — это громадная туча приблизительно семидесяти пяти ярдов в диаметре. Тяжелая броня.
- **Удар молнии:** вакиньян способен в любой момент использовать силу стрела, посылая в противника молнию, и у него неограниченный запас пунктов силы в этом случае. Цель может избежать этой атаки, только если покинет Земли Охоты. Если атака произведена в физическом мире, цель может попытаться найти укрытие или иным способом скрыться из поля зрения духа.
- **Трофей:** в редких случаях особенно суровые ковбои получают шанс поглотить мистическую эссенцию вакиньян. Тогда они получают особенность огненные врата, которая описана выше, с той лишь разницей, что для активации им потребуется проверка характера.

ГАН

Ган — это духи гор и земли. В Землях Охоты они выглядят как грубо вырубленные из камня статуи. Ган защищают скалы и почву, а также всё остальное — от золота до песка. Семеро невероятно древних ган ответственны за Великое Землетрясение 1868 года, когда ритуалы Ворона пробудили их ярость.

Ган — медлительные и основательные существа. Остальным они кажутся крайне тяжеловесными. Ган олицетворяют саму основу мироздания — извечную и неизменную.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: драка d10, запугивание d10, маскировка d10, провокация d10.

Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 12+4.

Особенности:

- **Броня +4:** ган состоят из камня и земли, так что им непросто навредить.
- **Зыбучие пески:** ган может создать область зыбучего песка в пределах видимости. Зыбучий песок занимает площадь среднего шаблона, враги должны пройти проверку ловкости, чтобы отпрыгнуть на твердую землю. Те, кто получит провал, оказываются затянуты в песок и начинают задыхаться. Используй правила для утопающих («Дневник авантюриста»).
- **Размер +4, крупный:** ган — массивные каменные создания почти в десять футов ростом.
- **Скальный выход:** 3d6. Пройдя проверку драки, ган может при желании сделать так, чтобы в пределах видимости появился острый скальный выход, наносящий урон врагам.
- **Слабость (вода):** ган получают удвоенный урон от атак с использованием стихии воды.
- **Трофей:** любой, кто поглотит мистическую сущность ган, получает +2 к броне, поскольку его кожа становится грубой и напоминающей камень. Также он теряет 2 пункта харизмы, потому что его лицо отдалённо напоминает каменный барельеф.

УВАННАМИ

Уваннами — духи дождя, олицетворение вод, обитающие в озерах, и укутанные в тучи гиганты, что таятся за горизонтом. Уваннами — заботливые сущности, именно они посылают дожди на поля, наполняют водами реки и озера и смывают болезни с лика земного. Их очень непросто разозлить. Уваннами выглядят как огромные сгустки влаги, голоса их звучат гулко и утробно, как если бы исходили из водных глубин, что по сути так и есть. Уваннами существуют прежде всего, чтобы распространять влагу. Они всегда стараются помочь, но иногда по случайности топят несчастных живых существ. Также они весьма ленивы и всегда выбирают самую короткую дорогу в путешествии и испаряются, повстречавшись с огнем или ветром.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d12, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10, запугивание d10, маскировка d8, провокация d12.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Водная форма:** по собственной воле уваннами могут изменять форму своего тела или любого доступного источника воды, превращая её в оружие или инструменты — затвердевшие струи, огромные пузыри и всё тому подобное сохраняет приданную ему форму и твердость в течение пяти раундов. Оружие, созданное из воды, наносит несмертельный урон.
- **Изменение погоды:** в качестве свободного действия уваннами могут наслать почти любые погодные явления. Примерно минута требуется, чтобы с неба начал лить лёгкий дождь, через две минуты он перерастет в полноценный ливень, а через пять с небес обрушатся сплошные потоки воды. Те, кто не успел забраться повыше и оказался захвачен потоком воды, должны пройти проверку плавания (–2), чтобы спастись. В случае провала обратись к правилам по утоплению («Дневник авантюриста»).
- **Размер +2, средний:** уваннами размерами сравним с медведем.
- **Слабость (огонь):** уваннами получают удвоенный урон от атак, связанных со стихией огня.
- **Трофей:** тот, кто поглотит мистическую сущность уваннами, увеличивает на две ступени свой навык плавания. Тот, кто вообще не умел плавать до этого, получает навык плавания со значением d4.

ШИВАНА

Шивана — духи шквальных ветров, гневные олицетворения погоды, бывшие некогда одним из священных народов. Они устраивают засухи, не давая пролиться дождям, поскольку все живые существа приводят их в ярость. По своей воле шивана могут прекращать бури или в мгновение ока развеивать непролазные снежные завалы.

Обычно шивана невидимы, но при желании могут воплощаться в облике пылевых вихрей. Иногда они снисходят до помощи живым существам, если это дает им возможность в дальнейшем причинить ещё больше вреда.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d6.

Навыки: запугивание d6, маскировка d8, провокация d10.

Шаг: 8; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Буря:** шивана могут призывать ветер столь великой мощи, что он разрушает дома и сбрасывает поезда с рельсов. Чтобы вызвать бурю, шивана требуется получить успех при проверке характера. Все, кто находится в зоне бедствия, должны пройти встречную проверку силы против характера шивана и в случае провала распластаться и получить d6 урона. В случае критического провала жертву подбрасывает на высоту, равную удвоенному значению результата проверки характера шивана в клетках. Используй обычные правила падений. Буря длится три раунда.
- **Засуха:** шивана способны изгонять влагу из чего угодно, включая живых существ, пройдя встречную проверку смекалки против вы-

носливости жертвы. Успех и каждый подъём заставляют жертву страдать от одного уровня усталости. После того как жертва оказывается при смерти, она умирает в течение d4 раундов, если её не напоят водой. Более того, она не может вернуться в качестве меченого — вместо трупа остается лишь куча пыли!

- **Неуязвимость:** шивана получает урон только от магических атак.
- **Слабость (магия):** шивана получает полный урон от магических атак или зачарованного оружия.
- **Трофей:** тот, кто поглотит мистическую сущность шивана, получает черту примета (хранимый духами) с силой ураган.

ДЫМНЫЙ ЗМЕЙ

Дымные змеи рождаются в Мёртвых Землях. Они возникают каждый раз, как ещё один корень Древа Жизни загнивает благодаря усилиям Жнецов. Хотя их и можно встретить в Мёртвых Землях, охотиться они предпочитают в мире духов. Всей прочей добыче они предпочитают духов предков.

Дымный змей — это ядовитое создание, состоящее из субстанции, напоминающей дым. На первый взгляд это очень большая чёрная змея. При внимательном рассмотрении становится ясно, что шкура существа сдвигается и вспухает, подобно нечистому туману. Увы, чаще всего внимательный осмотр означает, что наблюдатель уже окутан ядовитыми испарениями, что почти наверняка ведёт к скорой гибели.

Разновидности дымных змеев описаны далее.

Младший дымный змей

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d10, запугивание d8.
Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Особенности:

- **Всепроникающий:** дымные змеи способны просачиваться между густо растущими деревьями и сквозь расщелины скал. Любой из них может уместиться в пространстве не больше колчана для стрел.
- **Неуязвимость:** дымный змей получает урон только от магических атак.
- **Полёт:** шаг 8. Дымный змей может летать, парить и бросаться на свои цели сверху.
- **Размер +1:** дымный змей чуть крупнее человека.
- **Слабость (ветер):** сильный порыв ветра мгновенно развеивает дымного змея. Чтобы обратно принять свою форму, духу требуется 24 часа.
- **Слабость (магия):** дымные змеи получают полный урон от магических атак или магического оружия.
- **Ужас:** тот, кто видит дымного змея, должен пройти проверку храбрости.
- **Ядовитый:** дымный змей пытается взять жертву в захват, обвившись вокруг несчастного, и в случае успеха окутывает её клубами дыма. Каждый раунд дымный змей и жертва проходят встречную проверку характера. Если дух получает подъём, характер жертвы уменьшается на одну ступень. Если выигрывает жертва, ей удается выскользнуть из смертельных объятий. Захват продолжается до тех пор, пока дымный змей ухитряется его поддерживать. Жертва, чей характер падает ниже d4, оказывается пожрана дымным змеем. Те, кому удается вырваться, восстанавливают значение характера до прежнего уровня по одной ступени в день.
- **Трофей:** тот, кто сумеет поглотить мистическую сущность дымного змея, становится невосприимчив ко всем видам природных ядов.

Великий дымный змей

Характеристики: ловкость d12, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d10.
Навыки: драка d12+1, запугивание d12.
Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 13.
Особенности:

- **Всепроникающий:** дымные змеи способны просачиваться между густо растущими деревьями и сквозь расщелины скал. Любой из них может уместиться в пространстве не больше колчана для стрел.

- **Неуязвимость:** дымный змей получает урон только от магических атак.
- **Полёт:** шаг 8. Дымный змей может летать, парить и бросаться на свои цели сверху.
- **Размер +6, крупный:** великий дымный змей напоминает размерами дракона и способен полностью окутать лошадь.
- **Слабость (ветер):** сильный порыв ветра мгновенно развеивает дымного змея. Чтобы обратно принять свою форму, духу требуется 24 часа.
- **Слабость (магия):** дымные змеи получают полный урон от магических атак или магического оружия.
- **Ужас (–2):** тот, кто видит дымного змея, должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Ядовитый:** дымный змей пытается взять жертву в захват, обвившись вокруг несчастного, и в случае успеха окутывает её клубами дыма. Каждый раунд дымный змей и жертва проходят встречную проверку характера. Если дух получает подъём, характер жертвы уменьшается на одну ступень. Если выигрывает жертва, ей удается выскользнуть из смертельных объятий. Захват продолжается до тех пор, пока дымный змей ухитряется его поддерживать. Жертва, чей характер падает ниже d4, оказывается пожрана дымным змеем. Те, кому удается вырваться, восстанавливают значение характера до прежнего уровня по одной ступени в день.
- **Трофей:** тот, кто сумеет поглотить мистическую сущность дымного змея, становится невосприимчив ко всем видам природных ядов.

КАЧИНА

Эти духи не имеют собственного обличья и предпочитают похищать чьё-нибудь ещё. Качина обладают способностью завладевать телами других как в Землях Охоты, так и в физическом мире, не имеют физических параметров и зависят в этом от порабощённого существа.

Обычно сходу невозможно понять, качина перед тобой или нет. Внезапные проявления мистических сил могут стать первой уликой. Индейский шаман, получивший успех при проверке знахарства, может увидеть тусклую, слегка мерцающую ауру вокруг одержимого. И даже в этом случае непросто понять, с кем из качина ты имеешь дело, а их разновидностей хватает.

Качина можно изгнать из тела, используя силу экзорцизма либо убив одержимого. В любом случае для духа это означает возвращение в Земли Охоты. Не располагая подходящими приёмами знахарства, качина весьма непросто убить.

Качина предпочитают завладевать телами людей, поскольку заслуженно считают их самыми разносторонними животными на свете. При необходимости, впрочем, годятся любые другие создания: воробьи, ящерицы, черепахи, утки. Как и духи природы, качина отличаются капризным и непредсказуемым поведением.

Эти существа обычно обитают вокруг врат в Земли Охоты, мест силы и прочих средоточий потусторонних эманаций. Каждая разновидность качина обладает отдельным набором особых способностей, описанных далее.

Характеристики: ловкость —, смекалка d8, характер d12, сила —, выносливость —.

Навыки: внимание d10, запугивание d8, знахарство d10.

Шаг: различный; **защита:** различна; **стойкость:** различна.

Особенности:

- **Одержание:** пройдя встречную проверку характера, все качина могут завладеть телом цели в пределах дистанции, равной значению смекалки духа в клетках. В случае успеха качина получает полный контроль над телом жертвы, а также физические характеристики и связанные с ними навыки на срок d6 часов, после чего покидает свою временную обитель. На время одержания душа жертвы изгоняется в Земли Охоты. Если во время встречной проверки характера цель выигрывает с подъёмом, она получает все особенности качина на d6 часов и сохраняет контроль над своим телом.
- **Шаманизм:** все качина обладают чертой мистический дар (шаманизм).

- **Вавару:** вавару — это качина движения, ветра и скорости — сила, что заставляет лошадей скакать быстрее, а стрелы лететь в цель. У них нет никакого облика, кроме летящего ветра. Вавару обладают запасом в 25 ПС, и им известны силы проворство, телепортация, увеличить/ослабить параметр и ускорение.
- **Коемши:** коемши или «глиноголовые» — шуты и трикстеры среди качина. Коемши имеют запас в 15 ПС, и им известны силы подземный ход, стрела (разряд молнии) и ураган.
- **Масау-у:** масау-у — это скелетоподобные духи смерти, огня, темноты и войны. Они охраняют врата в Мёртвые Земли, и встреча с ними всегда не к добру. Масау-у обладают запасом в 20 ПС, и им известны силы поток, проклятье, свет/тьма (только тьма), сокрушение.
- **Паутива:** Паутива — вождь духов качина, дикая карта. Обычно он странствует в теле утки, повсюду защищая всех качина. Паутива обладает запасом в 40 ПС, и ему известны все доступные шаманам силы. Если Паутива завладевает чьим-то телом, он может оставаться в нём столько, сколько захочет!
- **Сойоко:** сойоко — это огры-воины, поддерживающие порядок в племенах качина. Для всех, кто способен увидеть качина, они выглядят как могучие человекомедведи. Сойоко обладают запасом в 25 ПС, и им известны силы взрыв, доспех, сокрушение и усилить/ослабить параметр.
- **Трофей:** те из живых, кто сумеет поглотить мистическую сущность качина, получают постоянное преимущество +2 при проверках сопротивления одержимости и мистическому контролю (к примеру, силе кукла). Если сущность досталась меченому, покойник просто получает d4 пунктов власти над телом.

МАНИТУ

Маниту — элитные бойцы на службе Жнецов. Отобранные из миллионов проклятых душ, заточённых в Мёртвых Землях, они обрели свободу в обмен на клятву исполнять прихоти Четверых. Часть из них впрыгивает прямиком в мёртвое тело, чтобы стать меченым, другие остаются в Землях Охоты, загоняя скитающиеся души предков в Мёртвые Земли.

В материальном мире маниту невидимы. В Землях Охоты они могут принимать любое обличие по собственному выбору, нагоняя страх на всех вокруг. Они устраивают засады, в любой момент готовые наброситься на странника, забредшего в Земли Охоты, и по одной вырвать ему руки и ноги. Первым делом маниту обычно выбирают самого слабого в группе, приняв форму тени, облака пыли или даже части ландшафта. Они могут выглядеть как угодно, но это обязательно будет нечто пугающее.

Победив духа или человека в Землях Охоты, маниту пытается немедленно уволочь добычу в Мёртвые Земли. Если же монстр побеждён, герой способен заставить его служить себе, но поглотить его мистическую сущность невозможно. Во-первых, маниту неизбежно сгноит его душу изнутри (или даже сможет завладеть телом), во-вторых, каждый из них с потрохами принадлежит Жнецам.

МЕНЬШИЕ МАНИТУ (СТАЯ)

Самые слабые из маниту — мелкие хищники и вредители жестокого нрава. Они всегда бродят стаями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: драка d6, запугивание d6, маскировка d6, провокация d4, храбрость d6.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Зубы/когти:** стая маниту напоминает скопище злобных потусторонних хорьков. Каждый раунд они наносят 2d4 урона всем, кто находится в пределах среднего шаблона. Урон применяется к наименее защищённым частям тела.
- **Мимикрия:** маниту обладают способностью в буквальном смысле сливаться с местностью. Любой, кто столкнётся в странствиях с маниту, должен пройти встречную проверку внимания против маскировки маниту и в случае провала оказаться застигнутым врасплох («Дневник авантюриста»).
- **Разделение:** меньшие маниту достаточно высоко организованы для того, чтобы разделиться на две стаи поменьше (малый шаблон), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость этих стай сокращается на 2.
- **Рой/стая:** защита +2. Режущее и колющее оружие не наносит урона. Оружие с площадным уроном действует как обычно, также персонажи могут топтать мелких маниту, каждый раунд нанося урон, равный силе.
- **Ужас:** каждый, кто встретился со стаей маниту, должен пройти проверку храбрости.

ОБЫЧНЫЙ МАНИТУ

Это бойцы ударных отрядов, которые Жнецы используют для сражений в Землях Охоты. Маниту весьма изобретательны в своей жестокости.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d8, запугивание d10, маскировка d8, провокация d6, убеждение d10, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зубы:** сила + d6.
- **Мимикрия:** маниту обладают способностью в буквальном смысле сливаться с пейзажем. Любой, повстречавший маниту, должен пройти встречную проверку внимания против маскировки маниту и в случае провала оказаться застигнутым врасплох («Дневник авантюриста»).
- **Размер +2:** в человекоподобном обличии маниту достигают восьми футов роста.
- **Расчленение:** излюбленная тактика маниту в бою — в буквальном смысле рвать на части своих врагов. Если два маниту успешно берут в захват одного врага, они могут попытаться разорвать его пополам. Маниту проходят совместную встречную проверку силы против силы жертвы. Если они получают успех, то наносят сила+2d6 урона или сила+3d6 в случае подъёма. Если таким образом жертва оказывается при смерти, это означает, что одна из конечностей вырвана из сустава.
- **Ужас (–1):** каждый, кто встретился с маниту, должен пройти проверку храбрости (–1).

ВЕЛИКИЙ МАНИТУ

Обычно эти древние чудовища странствуют в одиночестве, за исключением случаев, когда ведут войска в бой, и армией командуют сразу три духа. Великие маниту существуют лишь для того, чтобы сеять ужас и ненависть повсюду, где бы ни появились.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d12, выносливость d10.

Навыки: драка d12+1, запугивание d12+1, маскировка d12, провокация d10, убеждение d12, храбрость d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 13+1.

Особенности:

- **Броня +1:** великие маниту — это древние могучие создания с огрубевшей шкурой.
- **Искажение восприятия:** великие маниту способны искажать сам облик Земель Охоты, чтобы обмануть своих жертв. К примеру, маниту может создать область, которая будет выглядеть в точности как деревня предков,

которую разыскивают герои, после чего населить её своими замаскированными меньшими собратьями. Успех при встречной проверке характера означает, что герой видит сквозь морок. Картёжники, в силу своего знакомства с коварством маниту, получают +4 на подобные проверки характера. Маниту не способен исказить внешность героев.

- **Мимикрия:** маниту обладают способностью в буквальном смысле сливаться с пейзажем. Любой, повстречавший маниту, должен пройти встречную проверку внимания против маскировки маниту и в случае провала оказаться застигнутым врасплох («Дневник авантюриста»).
- **Острые когти:** сила + 2d6. Когти великого маниту игнорируют любую броню, в том числе дарованную магическими силами.
- **Размер +6, крупный:** великий маниту сравним размерами со взрослым слоном.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит, как великий маниту внезапно вырастает прямо из окружающих деревьев и скал, должен пройти проверку храбрости (–2).

ПРЕДКИ

Предки — это духи умерших, всё ещё находящиеся в пути навстречу вечному воздаянию на небесах или Мёртвых Землях. Некоторые из них обитают в различных уголках Земель Охоты, в то время как другие предпочитают какое-то место в физическом мире, которое было дорого им при жизни. Предков можно встретить по одиночке, группами или целыми призрачными деревнями.

С самого наступления Судного Дня маниту и прочие злые духи непрестанно осаждают Земли Охоты. Существование предков лишено былого покоя. Они могут по ошибке принять странствующих героев за злых духов, учуяв исходящий от них запах мира живых.

Особенности: поскольку изначально они все были людьми, используй параметры самых разных представителей человеческого рода, описанных ранее в в этой главе. Духи предков часто собираются в группы, будучи представителями одного народа или культуры. Они не располагают знаниями, которых у них не было при жизни. Если шаман вызывает такого духа, он может выяснить историю этого конкретного предка, но другую информацию добыть не получится.

СВЯЩЕННЫЙ НАРОД

Когда Отец Небо и Мать Земля создавали этот мир, они сотворили священный народ, чтобы учить людей путям таинств, охоте и жизни на земле. Когда люди научились всему, чему могли, и были готовы жить самостоятельно, священный народ удалился в Земли Охоты.

Священный народ делится на несколько разных кланов — некоторые из них добры и сердечны, другие безжалостны и жестоки. Существуют такие кланы, как народ грома, народ ветра, народ горбатой змеи, бессловесный народ, а также народ мрака, служащий Жнецам. Кланы не ладят между собой. Иногда они даже устраивают войны, поднимая армии духов предков на битвы в Землях Охоты.

Представители священного народа выглядят как крупные, совершенные телесно люди с тёмной бронзовой кожей. Они носят изящные одежды и покрывают свои тела татуировками, указывающих на принадлежность к клану. К примеру, выходцы из народа грома наносят изображения молний на руки и спины.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d12+1, сила d12+1, выносливость d12+1.

Навыки: драка d12, запугивание d12, знахарство d12 метание d10, храбрость d12+1.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10.

Снаряжение: лук, 20 стрел, боевая дубинка.

Особенности:

- **Размер +2:** представители священного народа имеют средний рост в 8 футов.
- **Шаманизм:** все представители священного народа обладают чертой мистический дар (шаманизм) и запасом в 20 пунктов силы. Доступные кланам силы описаны далее.

- **Бессловесный народ:** увидеть/скрыть сверхъестественное, невидимость, ускорение.
- **Народ ветра:** народ ветра владеет силами отражение, рассеивание и ураган.
- **Народ горбатой змеи:** подземный ход, путы, управление элементами (земля), защита от окружающей среды.
- **Народ грома:** доспех, усилить/ослабить параметр, сокрушение.
- **Народ мрака:** ужас, превращение, связь с миром духов.

- **Трофей:** любой, кто поглотит мистическую сущность одного из представителей священного народа в Землях Охоты, получает черту примета (хранимый духами), но может выбирать только ту силу, которая доступна клану поглощённого духа.

ПОРОЖДЕНИЯ ВУДУ

БАКА

Бака являются злобными духами, для которых наивысшее удовольствие — сеять страх и ужас. Именно поэтому они часто становятся инструментом в руках Жнецов в тех краях, где живёт множество практикующих вудуистов. Бака могут принимать форму любого кошмара в мгновение ока, и, конечно же, их излюбленные формы весьма ужасны — и чем ужаснее, тем лучше. Ничто не может обрадовать бака больше, чем простак, доведённый их видом до сердечного приступа!

Хоть бака и любят запугивать людей, это отнюдь не значит, что они отступят, как только поймут, что их противник не робкого десятка. Эти

твари вполне не против пустить в ход свои клыки и когти, чтобы разорвать незадачливого храбреца на кусочки. Обычно бака прячутся вдоль пустынных дорог и в прямом смысле слова падают на головы ничего не подозревающих жертв.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d12, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, лазание d6, маскировка d10, храбрость d8.

Шаг; защита; стойкость — см. ниже.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Невосприимчивость (немагическое оружие):** бака невосприимчив ко всем физическим атакам, однако заклинания и зачарованное оружие наносит ему урон как обычно.
- **Слабость (храбрецы):** единственная вещь, против которой бака бессилен, — это храбрость. Если герой захочет, он может попробовать пройти встречную проверку храбрости, провокации или запугивания против характера духа. В случае успеха у героя бака вынужден бежать прочь со всех ног.
- **Смена формы:** в качестве действия бака может принять форму любого создания (размером от –2 до +3). Он получает все особенности существа (включая сверхъестественные), его навыки, а также характеристики и параметры. Вместе с тем бака всегда остаётся при своих когтях (даже если стал рыбой). Само собой, бака предпочитает превращаться в сильных существ.

Животные-зомби

В сведениях о реально существующих культах вуду ты ничего не найдёшь о создании зомби из трупов животных, однако ты, Маршал, может здорово удивить своих героев, выставив против них восставших из мёртвых хищников, таких как аллигаторы. В конце концов, кто знает, что творится в голове у бокора? Вдруг у него табу на создание зомби из людей? Чтобы создать животных-зомби, ты можешь взять стандартные характеристики живого зверя и добавить ему особенности *вудуистского зомби*, а также поднять *силу* на одну ступень. Этот совет поможет тебе легко разнообразить противников для твоей группы героев, сохранив при этом стилистику вудуистского приключения.

Вудуистский зомби

Зомби обычно принимают за обычных ходячих мертвецов, и в общем-то, можно понять почему. И те, и другие выглядят как люди, да и к тому же носят на себе отпечаток могильной гнили. Тем не менее зомби существенно отличаются от любых других родственных «загробных» чудовищ. Зомби обычно медленнее и сильнее, чем заурядный ходячий мертвец, кроме того, их рты часто зашиты (возможно даже, для них это весьма оскорбительно). Зомби лишены собственной воли, в отличие от меченых, и в их голову не забрались маниту. Впрочем, их ситуация не намного лучше. Зомби зачастую создают бокоры — злые колдуны вуду. Мертвецы находятся под полным контролем своих создателей. Зомби устойчивы ко всевозможному физическому урону. Кроме того, в отличие от других оживших мертвецов, их не остановят ранения в голову — зато хороший заряд дроби в живот заставит упокоиться навеки. Ах да, оторванные конечности им тоже нипочём — они лишь задержат зомби, но не заставят его остановиться.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d6.

Навыки: драка d8, стрельба d8, внимание d4, запугивание d6.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Снаряжение: любое, по выбору Маршала.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (если не направлена в живот).
- **Слабость (живот):** выстрелы в живот зомби (прицельная атака со штрафом –2) дают +2 к урону, в общей сложности нанося урон +6.

- **Слабость (соль):** некоторые храбрецы могут последовать вудуистскому поверью и попробовать засыпать зомби в рот соль. Если им это удастся, душа зомби освободится от оков бокора, и мертвец должен будет пройти проверку характера (–2). В случае успеха он вернёт себе память о своей жизни и отправится мстить колдуну, призвавшему его с того света. При провале мятежный труп просто упокоится, и бокору придётся искать нового мертвеца ему на замену.

МЕНЯЮЩИЙ КОЖУ

Меняющие кожу названы так не из-за того, что сбрасывают шкуру подобно змеям — эти чудища свежуют своих жертв и надевают их кожу на себя. С помощью длинных выдвигающихся когтей на среднем и указательном пальцах они могут освежевать человека менее чем за пять минут. Во время этого процесса меняющие кожу стремятся сохранять жертву живой как можно дольше. В их языке содержится хрящевая трубка, похожая на хоботок, которую они вставляют в основание черепа жертвы, чтобы высосать мозг и таким образом получить часть её воспоминаний. Эта манипуляция завершает процесс трансформации и является безоговорочно смертельной. Таким же способом меняющие кожу могут получить воспоминания любого мертвеца, скончавшегося не более 24 часов назад.

Эти чудовища могут контролировать строение и форму скелета, поэтому способны подражать любому человеку независимо от пола и возраста. Без маскировки эти чудища напоминают освежёванный труп: голые мышцы, сосуды, жилы и кости открыты на всеобщее обозрение. Вместе с тем кожа, которую они надевают на себя, благодаря секрету специальных желез огрубевает, становится более твёрдой и превращается в некое подобие естественной брони. Впрочем, это не останавливает процессы гниения, и «костюм» меняющего кожу все равно через месяц приходит в полную негодность. Этот срок можно продлить до трех месяцев, ежедневно смазывая кожу уксусом и формалином, однако потребуются очень сильные духи, чтобы перебить подобный запах.

Барон Симон Лакруа, владелец железнодорожной компании «Байу Вермиллион», заключил с меняющими кожу некое подобие союза, поручая им тайные операции, от шпионажа до террора, по всей территории Союза и Конфедерации. Это позволило ему получить сеть осведомителей, по сравнению с которой даже Агентство кажется лишь сборищем мальчишек, подглядывающих в замочную скважину.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d12, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d12, убеждение d10.

Шаг: 5; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Изменённая кожа:** меняющий кожу получает +3 к защите и +5 к стойкости до тех пор, пока на нём есть кожа.
- **Когти:** сила+d6.
- **Маска:** для того, чтобы заподозрить замаскированного меняющего кожу в неладном, персонаж должен пройти проверку внимания (–4). Если герой хорошо знал жертву чудовища, штраф может понизиться до –2 или даже до 0 (по решению Маршала).
- **Невосприимчивость (немагическое оружие):** пока чудовище сохраняет свою кожу, его невозможно ранить любым видом немагического оружия (включая взрывчатку) — твёрдая как камень изменённая кожа принимает на себя все повреждения, предназначавшиеся хозяину. Кожа считается уничтоженной после того, как приняла на себя два ранения.
- **Ужас (–2):** вид «голого» меняющего кожу вынуждает очевидцев пройти проверку храбрости (–2).

ОДИЧАВШИЙ МЕРТВЕЦ

Этот «милейший» подвид ходячих мертвецов создан при помощи специального зелья, приготовленного бароном Лакруа. Это снадобье разрушительно влияет на ментальные характеристики трупа, однако получаемый в итоге монстр не только быстр, как молния, но и одержим убийственной яростью. «Одичавшие» мертвецы по-

стоянно голодны, и будь уверен, крики пожираемых ими жертв для них — самая сладкая музыка.

Хоть они вовсе не так сообразительны, как заурядные ходячие мертвецы, и не могут использовать огнестрельное или любое другое оружие, Лакруа нашел им достойное применение. Чаще всего он использует их для того, чтобы обеспечить себе досуг за обедом. Барон считает, что нет ничего лучше, чем пропустить бокал отличного шерри, наблюдая за тем, как его «зверушки» раздирают на части очередную жертву.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d12, выносливость d8.

Навыки: драка d10, запугивание d8, лазание d8, маскировка d10, плавание d6.

Шаг: 12 (да, они невероятно быстры, приятель!); **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Голод:** набросившись на свою жертву, одичавший мертвец должен пройти проверку смекалки для того, чтобы отвлечься от попытки сожрать её и переключить свое внимание на что-либо другое.
- **Засада:** эти чудовища любят нападать на своих жертв исподтишка, выскакивая из самых неожиданных мест. Герои могут пройти проверку внимания (–3), чтобы понять, где их подстерегает засада. Если, конечно, они знают, что им предстоит встреча с одичавшими.
- **Зубы:** сила.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Ужас (–1):** отвратительный вид одичавшего вынуждает героев пройти проверку храбрости (–1). Если мертвеца застали в момент «трапезы», штраф увеличивается до –2.

СУИСЕТТ

Эти монстры представляют собой особый вид женщин-вампиров, также иногда называемых «дурным воздухом» или «мовезэр» (от французского «mauvais air»). Они питаются кровью детей и зачастую днём притворяются медсёстрами или няньками, втираясь в доверие к родителям своей жертвы. С наступлением темноты суисетт сбрасывает свою кожу и расправляет перепончатые крылья. В таком виде она отправляется на поиски ребёнка, чьей кровью намерена поживиться. К рассвету чудовище обязано надеть свою человеческую шкуру, иначе умрёт. Герои могут найти логово твари и дождаться, пока она перевоплотится в человека, чтобы уничтожить её без лишних хлопот, ведь в человеческом обличье она теряет невосприимчивость к обычному оружию.

Также распространённым способом борьбы с этими тварями является кормление ребёнка смесью чеснока и некоторых других специй. Суисетт, выпившая кровь такой «отравленной» жертвы, испытывает невероятно сильную

Охота за героями

В вудуизме тонтон макуты являются своеобразными духами неотвратимого возмездия за те или иные проступки или за непослушание. Они всегда достигают своей цели, чего бы им это ни стоило. Маршал, мы рекомендуем тебе не вводить этих чудовищ в игру при каждом удобном случае. Пусть персонажи твоих игроков совершат что-то экстраординарное или наступят на хвост какому-то по-настоящему сильному и страшному бокору, которому хватит сил призвать этих чудовищ и отправить их на охоту за героями. Выдавай игрокам информацию о приближении тонтон макута постепенно. Ему некуда спешить, ведь герои все равно никуда от него не уйдут. Зато герои начнут нервничать и готовиться к худшему. Если тонтон макуту удастся повергнуть одного из героев в бою, или герои окажут духу серьёзное сопротивление, он вполне может выйти из боя, заставив героев все ещё чувствовать себя в ужасном положении. Кроме того, тонтон макутам не обязательно действовать в одиночку — они могут образовывать группы до пяти духов.

боль в области живота и должна как можно скорее принять человеческую форму. Любой персонаж, успешной прошедший проверку навыка знания (оккультизм) со штрафом –3, понимает, как справиться с этим видом вампиров.

Некоторые бокоры могут пользоваться услугами суисетт в качестве разведчиков и шпионов, взамен оплачивая их труды детской кровью.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазание d12, маскировка d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Кровавое пиршество:** ребёнок, являющийся жертвой суисетт, после первого укуса получает 1 уровень усталости. За вторым укусом последует новый уровень усталости. После третьего укуса жертва оказывается при смерти, после четвёртого — умирает.
- **Невосприимчивость (немагическое оружие):** суисетт восприимчивы только к магическим атакам. Всё остальное оружие не способно нанести им никакого вреда.
- **Полёт:** шаг 16
- **Слабость:** если чудовище наденет свою человеческую кожу, его можно спокойно уничтожить любым способом.
- **Ужас (–1):** каждый, кто впервые встретит суисетт, должен пройти проверку храбрости (–1).

ТОНТОН МАКУТ

Эти отродья, подобно бугименам, берут свое начало в страшилках, которые рассказывали родители непослушным детям. На первый взгляд они выглядят просто как огромные лысые негры — их рост превышает 6 футов, а по весу они наверняка потянут больше чем на три сотни фунтов. Однако более подробный осмотр откроет героям отличия этих созданий от обычных людей. Их глаза слишком малы для огромных голов и полностью затянуты непроницаемо черной пеленой. Их шкура толстая, и на ней нет волос. Кроме того, у них нет ногтей на пальцах рук и ног. Эти существа полностью невосприимчивы к боли, что помогает им легко разделываться с их жертвами.

Тонтон макуты служат только самым могущественным бокорам. Они не блещут остротой ума, зато исполнительности им не занимать. А ещё они молчат. Что бы ни случилось, ты не услышишь ни единого звука из уст тонтон макута.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d10, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, выслеживание d10, драка d12, запугивание d10, метание d8.

Шаг: 4; **защита:** 8; **стойкость:** 9.

Снаряжение: мачете (сила+d6+1, ББ1).

Особенности:

- **Защита (магия):** эти духи защищены от любого магического воздействия — на все проверки, связанные с использованием магии или магического оружия против тонтон макута, налагается штраф –4.
- **Нечувствительность к боли:** тонтон макуты не получают штрафов за нанесённые им ранения, к тому же они без проверок выходят из шока в начале каждого раунда.
- **Размер +1:** тонтон макут существенно крупнее среднего человека.
- **Рывок:** один раз в три раунда боя тонтон макут может преодолеть 10 клеток, двигаясь к ближайшему противнику. Это действие не считается бегом и является свободным. Тонтон макут не может предпринимать и рывок, и бег в одном и том же раунде.
- **Слабость (глаза):** повредив тонтон макуту глаза, вы не заставите его потерять ориентацию в пространстве, однако можете нанести ему больше урона. Глаза чудовища считаются крошечной целью, и на атаки налагается штраф –6. Однако в случае успеха соперник тонтон макута наносит дополнительно +4 урона.
- **Удушение:** если тонтон макут получил подъём при проверке драки, он хватает своего противника за горло и начинает душить (удушение происходит согласно правилам по повешению).

ЗЛОВЕЩИЕ ТВАРИ

Всех описанных ниже чудовищ можно использовать, так сказать, прямо из коробки. Тем не менее, Маршал, если появится нужда, не стесняйся изменять их параметры по своему желанию. Ты можешь создавать новые разновидности уже имеющихся существ, дабы удивить своих игроков, либо же чтобы удовлетворить потребности своей истории.

Так, если будет в том нужда, речной левиафан легко станет канализационным левиафаном, а любой упырь, гигантская акула или летучий дьявол может оказаться дикой картой, если это подойдёт для твоего приключения. Попробуй увеличить не очень хитрому существу смекалку и посмотри на реакцию игроков: «Как это — они перерезали телеграфные провода? Это же всего лишь звери!».

АВТОМАТОН

Автоматоны напоминают грубые человеческие фигуры, состоящие из большого туловища (вмещающего котёл на призрачной руде), конечностей с поршневыми приводами и латунной цилиндрической головы. Одна рука заканчивается клешнёй, вторая — пулемётом Гатлинга или огнемётом, прикреплённым к локтевому суставу.

Доктор Дариус Хельстромм создаёт этих механических чудовищ в Городе Мрака и использует их по всему Дикому Западу для защиты своих разнообразных интересов.

Секрет разумности автоматонов заключается в особом процессе их создания. Хельстромм разработал технологию оживления отмершей нервной ткани. Он использует эту процедуру для обеспечения своих автоматов мозгами. По существу, автоматоны — это тяжело бронированные ходячие мертвецы, вынужденные следовать приказам Хельстромма.

У Хельстромма нет никакого желания раскрывать общественности внутреннее устройство своих изобретений. Каждый автоматон содержит мощный заряд взрывчатки, предназначенный для уничтожения мозга и большей части начинки устройства в случае, если оно каким-то образом перестаёт работать.

Эти металлические монстры никогда не сдаются. Они косят врагов шквальным огнём из пулемётов Гатлинга и сокрушают их своими мощными клешнями.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d12, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, стрельба d8.

Снаряжение: пулемёт Гатлинга (24/48/96, 2d8, авто 3, ББ 2) с 60 патронами.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 9+4.

Особенности:

- **Бесстрашие:** автоматон невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Броня +4:** толстое стальное покрытие.
- **Гиростабилизатор:** автоматон не получает штрафы за отдачу при стрельбе из Гатлинга.
- **Клешня:** сила+d8.
- **Крепкий:** повторное введение существа в шок не наносит ему ранения.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак. Невосприимчивость к ядам и болезням.
- **Размер +1:** автоматон заметно больше обычного человека.
- **Самоуничтожение:** когда автоматон оказывается при смерти, он взрывается. Взрыв накрывает область, равную большому шаблону, нанося всем в пределах этой зоны 3d6 урона.
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову игнорируют броню и свойство крепкий.

Адская оса

Адские осы — исполинские версии обычных. Их покрытый шипами экзоскелет отливает ярко-алым, из-за чего люди, которым не повезло жить рядом с ульями этих тварей, называют их «красноспины». Длина этих чудищ варьируется от двух до шести футов.

Адские осы питаются древесиной, поэтому обычно строят гнёзда в лесистой местности. Иногда они разоряют небольшие города в поисках пропитания.

Улей адских ос обычно достигает от 12 до 30 футов в высоту и от 20 до 90 вширь, не считая прокопанной под ним сети ям и тоннелей. Благодаря этим пещерам вход в улей может находиться в миле от его основной части. Иногда подземные ходы оказываются проложены слишком близко к поверхности земли, из-за чего в тоннели проваливаются люди или животные. К счастью для людей, настроенных на капитальное уничтожение этих тварей, материал их гнёзд подобен бумаге и сгорает как сухой лист.

Солдат

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d8, храбрость d8.

Шаг: 3; **защита:** 7; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Жало:** сила+d6.
- **Размер –2, мелкий:** особи солдат значительно меньше матки.
- **Полёт:** шаг 15.
- **Яд:** персонаж, получивший ранение от жала солдата, должен каждый раунд проходить проверку выносливости, при провале получая уровень усталости. Если жертва оказывается при смерти, она теряет сознание на d6 часов. При пробуждении все уровни усталости пропадают. Успешно пройдя проверку выносливости, жертва избавляется от яда, если её не ужалят ещё раз.

Рой трутней

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4.

Шаг: 3; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Полёт:** шаг 9.
- **Рой:** защита +2. Поскольку рой состоит из множества адских ос, режущие и колющие атаки не наносят урона. Атаки по площади действуют как обычно, и персонаж может топтать и давить насекомых, каждый раунд нанося рою урон, равный силе. От роя можно оторваться, прыгнув в воду.
- **Укусы:** сотни трутней жалят и кусают своих жертв, каждый раунд нанося 2d6 урона всем в пределах среднего шаблона.

Матка

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8 (Ж), характер d12, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d8, храбрость d12.

Шаг: 3; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Жало:** сила+d6.
- **Коллективный разум:** все адские осы в пределах 60 клеток от матки (даже разделён-

ные стенами и препятствиями) используют её параметры смекалки, характера, храбрости и внимания.

- **Королева роя:** адские осы, имеющие психическую связь с маткой, получают +1 при попытке выйти из шока.
- **Полёт:** шаг 12.
- **Яд:** персонаж, получивший ранение от жала матки, должен каждый раунд проходить проверку выносливости, при провале получая уровень усталости. Если жертва оказывается при смерти, она теряет сознание на d6 часов. При пробуждении все уровни усталости пропадают. Успешно пройдя проверку выносливости, жертва избавляется от яда, если её не ужалят ещё раз.

АКУЛА-ОБОРОТЕНЬ

В человеческом обличье, несмотря на хищные черты лица, акулы-оборотни — вполне нормальные люди.

В обличье же чудовища эти твари достигают семи футов в высоту и покрыты грубой серой чешуйчатой шкурой. Между их когтистыми пальцами на руках и ногах тянутся плотные перепонки, а меж их лопаток торчит небольшой спинной плавник. Глаза акул-оборотней становятся чёрными, а губы утолщаются и выпирают, скрывая посаженные в широкой пасти два ряда острых как бритва зубов. Сразу под исчезнувшими подбородками на шеях чудищ появляются жабры.

Эти чудовища обитают в портовых городах (особенно в Лабиринте) и прибиваются к командам кораблей. Как только судно выходит в открытое море (или же углубляется в каналы Лабиринта), они начинают охоту на моряков. Команда по меньшей мере одного из кораблей («Эдвард Фицхью»), курсирующих между Шэн Фэном и Лост-Энджелс-Сити, полностью состоит из акул-оборотней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выслеживание d8, драка d12, запугивание d6, лазание d10, маскировка d10, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6+1.

Черты: берсерк, боевая ярость.

Особенности:

- **Броня +1:** плотная шкура.
- **Водный:** шаг 8.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Превращение:** за один раунд акула-оборотень может изменить обличье с человеческого на чудовищное или наоборот, не имея возможности предпринимать никаких действий (включая движение).
- **Ужас (–1):** каждый, увидевший акулу-оборотня в её чудовищном обличье, должен пройти проверку храбрости (–1).

АЦТЕКСКАЯ МУМИЯ

В определённые периоды своей истории ацтеки практиковали разновидность мумификации, в основном для тех, кого считали особо важными и достойными. Иногда одна из этих мумий — обычно могущественного короля или жреца — возвращается в мир живых. Эти выходцы с того света, как правило, селятся в руинах или других местах, связанных с их прошлым. Часто вокруг них образуются культы из смертных последователей.

Этим мумиям необходимы особые условия для поддержания их существования. Каждые

20 дней им нужно новое свежее человеческое сердце. Внешность ацтекской мумии меняется в зависимости от свежести её сердца. С новым сердцем мумия похожа на меченого — её можно определить, как что-то неживое, лишь приложив определённые усилия. По мере того как сердце слабеет, кожа мумии начинает сохнуть и истончаться. В последний день она превратится в сморщенный высушенный мешок передвигающихся костей.

Некоторые ацтекские мумии были погребены с маленьким кусочком нефрита под языком. Эти камни защищают мумий от любых видов атак, пока находятся у них во рту.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12, выносливость d10.

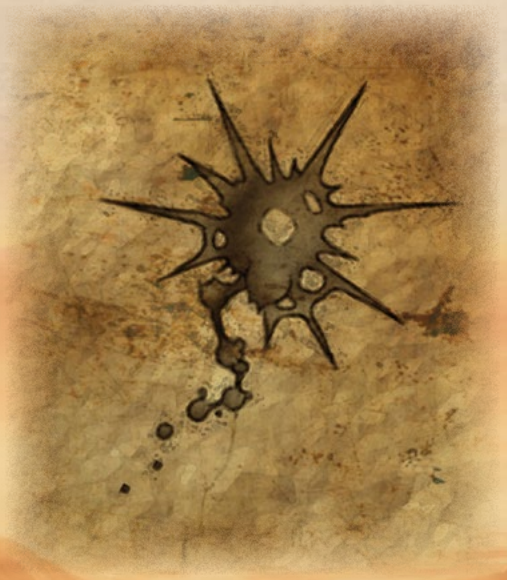
Навыки: вера d10, внимание d8, драка d10, запугивание d8, знания (оккультизм) d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Черты: хладнокровие.

Особенности:

- **Бесстрашие:** ацтекская мумия невосприимчива к страху и запугиванию.
- **Магия:** ацтекская мумия обладает запасом в 20 ПС и располагает следующими силами: друг зверей, оглушение, кукла, зомби.



- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Неуязвимость:** до тех пор, пока у мумии под языком находится нефритовый камень, она игнорирует все виды урона, а также не оказывается в шоке. Прицельная атака в челюсть (–4) выбивает камень изо рта.
- **Слабость (сердце):** прицельная атака в сердце мумии наносит +4 урона.
- **Ужас (–2):** каждый, кто сталкивается с ацтекской мумией, должен пройти проверку храбрости (–2).

БЛУЖДАЮЩИЙ ОГОНЁК

Со стороны это чудовище выглядит как сгусток света размером с человеческую голову. Некоторые считают, что это души тех, кто погиб в зыбучих песках, обвалах шахт или от других несчастных случаев, связанных с местами их обитания. Истины не знает никто, но всем известно, что блуждающие огоньки — на редкость опасные твари.

Им практически невозможно навредить, но сами по себе огоньки не могут нанести прямого урона. Вместо этого блуждающие огоньки своим сиянием приглашают других последовать за ними в глухую ночь. Они неминуемо заводят жертву в могилу, после чего жадно поглощают её боль и страдания. Огоньки наделены разумом и способны общаться вспышками света или даже азбукой Морзе. Тем не менееони редко связываются с людьми, разве что пытаясь подбить глупого смертного на совершение фатальной ошибки.

Характеристики: ловкость d12+4, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8.

Шаг: 0; **защита:** 2; **стойкость:** 5 (3).

Особенности:

- **Броня +3:** сверхъестественная стойкость.
- **Кукла:** блуждающие огоньки владеют силой кукла и обладают 20 пунктами силы. Для её активации они проходят проверку характера. Огоньки применяют способность лишь к тем упрямым типам, которые отказываются идти в глухомань по собственной воле.

- **Неуязвимость:** блуждающие огоньки могут оказаться в шоке, но ранить или уничтожить их можно, только воспользовавшись их слабостями.
- **Полёт:** шаг 24.
- **Размер –2, мелкий:** блуждающие огоньки — это маленькие сгустки света.
- **Слабость (магия):** огонькам можно нанести ранения с помощью магии или зачарованного оружия.
- **Слабость (электричество):** огонькам можно нанести ранения электричеством.

БУГИМЕН

Бугимен — это долговязое жуткое создание из веток и хвороста с сухим кустом перекати-поля вместо головы. Некогда всего лишь порождение детских кошмаров, бугимен принял в дар от Жнецов новую, чудовищную жизнь. Он получает особое удовольствие от запугивания маленьких детей, родители которых редко верят их россказням. Бугимен достаточно осторожен и не позволяет взрослым увидеть себя, в то же время стараясь сделать детей свидетелями своих жестоких и беспощадных шуток. А ещё лучше, если ему удастся подставить какого-нибудь бедного ребёнка.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: взлом d10, драка d12, запугивание d10, лазание d12, маскировка d12+2, метание d8, плавание d8, провокация d8, стрельба d10, стрельба d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Детский кошмар:** каждый, у кого есть изъян юность, при столкновении с бугименом должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Когти:** сила+d4.
- **Невероятный:** никто не верит в бугимена, даже на нашем Диком Западе. Относитесь

к статистам, которые сталкиваются с этим существом впервые, как будто у них есть изъян Фома неверующий.

- **Слабость (дети):** персонаж с изъяном юность, нанесший бугимену хотя бы одно ранение при успешной проверке драки, немедленно уничтожает чудовище.
- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с бугименом, должен пройти проверку храбрости.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность бугимена, увеличивает значение навыка маскировки на одну ступень (или получает навык со значением d4, если раньше им не обладал), а также осуществляет проверки запугивания по отношению к любому обладателю изъяна юность с преимуществом +2. С другой стороны, обладатели этого изъяна, атакующие меченого с таким трофеем, прибавляют +2 к проверкам урона.

ВЕНДИГО

В северных пределах Америки зимы бывают очень суровыми. Холод настолько сильный, что может заставить людей ради выживания прибегнуть к немыслимому — к каннибализму. За этот пир приходится платить, и цена высока.

Вендиго — чудовищные духи тех, кто ел плоть своих товарищей, чтобы выжить. Их жуткий вой можно услышать практически в любых областях с холодным климатом, особенно в Каскадных горах. Во время суровых зим они могут появиться и в более южных краях, но когда теплеет, возвращаются на север. Вендиго страстно желают одного — человеческой плоти, способной утолить терзающий их голод.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d8, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выслеживание d10, драка d12, запугивание d12, лазание d12, маскировка d10, метание d10, плавание d10.

Шаг: 8; **защита:** 8; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Бесстрашие:** вендиго невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d6.
- **Невосприимчивость (холод):** вендиго невосприимчивы к холоду и соответствующим атакам и эффектам.
- **Сумеречное зрение:** вендиго прекрасно видят при любом освещении, кроме кромешного мрака.
- **Слабость (горячий жир для свечи):** если кому-то удастся залить в горло вендиго горячего свечного жира, чудовище мгновенно умрёт. Удачи, парень!
- **Ужас (–1):** любой, повстречавший вендиго, должен пройти проверку храбрости (–1).
- **Трофей:** меченый, поглотивший мистическую сущность вендиго, становится невосприимчив к холоду и соответствующим атакам.

ВИСЕЛЬНЫЙ СУДЬЯ

В 1863–69 пять окружных судей Конфедерации сговорились красть землю, изводить своих соперников и уничтожать любого, кто стоял на их пути к богатству и славе. Если кто-то осмеливался им противостоять, то его подводили под обвинение в серьёзном преступлении и волокли к ближайшему дереву.

После шести лет такого произвола местные, преимущественно вспыльчивые техасцы, дали им отпор. Они повязали всех судей и вздёрнули их на деревьях вдоль Тропы Чисхольма, чтобы

другим неповадно было злоупотреблять властью. Жнецы воспользовались этой возможностью и напитали озлобленные души жестоких судей потусторонней силой, а потом отправили обратно на землю.

Теперь висельные судьи бродят по Тропе Чисхольма по ночам, вселяя страх в любого, кто попадётся на их пути. Они могут сегодня решить, что носить голубое — ужасное преступление, а завтра то же самое объявить про насвистывание «Дикси». Быть родом из Техаса — всегда гнусное преступление в их отвратительных сводах законов. И какое бы «обвинение» судьи ни предъявляли, приговор всегда один — смерть. А смерть — это их профессия.

Висельные судьи — безжалостные охотники, работающие в одиночку. Если они возьмут чей-то след, то будут идти за несчастным, пока тот не умрёт или пока не наступит утро. Если их добыча убита, то они вздёргивают её где-нибудь на Тропе Чисхольма и записывают преступление жертвы кровью на её лбу. Судьи никогда ни с кем не разговаривают, только шепчут перечень преступлений своей жертвы снова и снова.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d12+2, драка d12, запугивание d12, маскировка d12, стрельба d12+2.

Шаг: 8; **защита:** 10; **стойкость:** 6.

Черты: амбидекстр, атака с двух рук, блок+, меткий стрелок, стальные нервы+, уклонение+, хладнокровие+.

Особенности:

- **Бессмертие:** единственный способ уничтожить судью — вздёрнуть его повыше (так что удачи, приятель!). Пули из пистолета законника уложат их ненадолго, но если потом не повесить негодяев, они вернутся следующей ночью и первым делом отправятся мстить.
- **Бесстрашие:** на висельных судей не действует страх и запугивание.
- **Пистолеты с лезвиями:** сила+d6. Пистолеты этих монстров оснащены лезвиями, ко-

торые судьи могут использовать в ближнем бою. Подъём при проверке драки позволяет судье произвести выстрел из пистолета тем же действием.

- **Револьверы Кольта:** судьи вооружены двумя армейскими револьверами одиночного действия, которые никогда не надо перезаряжать (12/24/48; 2d6+1; ББ 1).
- **Ужас (–2):** висельные судьи вселяют в смотрящего на них страх и вынуждают пройти проверку храбрости (–2).
- **Хладнокровные убийцы:** висельные судьи используют d10 в качестве дикого кубика, когда стреляют из своих пистолетов.
- **Трофей:** висельные судьи — кошмары самого высшего разряда. Если судью-висельника уничтожили, меченый получает оба его самозаряжающихся армейских револьвера. Правда, они не сделают ни единого выстрела в руках живого человека.

ГАКИ

Вопреки легендам, описывающим его как вид нежити, Гаки — вполне живое (для сверхъестественной твари) могущественное чудовище. Легенды, однако, не врут о его способностях превращаться в тигроподобного монстра или принимать обличье других людей. Ради утоления голода эти твари не гнушаются расхищения гробниц, поэтому их можно встретить близ безлюдных кладбищ.

В своей обычной форме гаки похож на разлагающийся труп тощего человека. Однако эту форму монстр использует только чтобы испугать своих жертв перед тем как напасть. Благодаря способностям к превращению гаки чаще всего принимает облик обычного человека.

Чудовище может охотиться в своём животном обличье либо же превращаться в привлекательную особу противоположного пола, чтобы заманить в ловушку незадачливых путников. Пожрав свою жертву, гаки может использовать её внешность как приманку для других, но он не получает никаких её знаний или личностных качеств. Он способен менять только физическую оболочку.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d6, выносливость d10.

Навыки: выслеживание d10, драка d8, лазание d8, маскировка d8, убеждение d6.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7.
Особенности:
- **Быстрое исцеление:** гаки залечивают одно ранение в час. Они не могут исцелять раны от прицельной атаки в голову.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Невосприимчивость (обычное оружие):** гаки получает половину урона от немагического оружия.
- **Превращение:** гаки может в точности скопировать внешность другого человека. Кроме того, он способен принимать обличье чудовищной кошки. Превращение занимает один раунд.
- **Слабость (благословлённое оружие):** гаки получают обычный урон от клинка, благословлённого синтоистским или буддистским священником.
- **Ужас:** каждый, кто видит гаки в его истинном обличье, должен пройти проверку храбрости.

ГИГАНТСКАЯ АКУЛА

Эта тварь — очень большая акула (более 35 футов в длину) с очень большой пастью (шесть футов в ширину), усеянной очень острыми зубами (шесть дюймов каждый). Ковбою, решившему связаться с такой рыбиной, действительно не повезло! Акулам подобных размеров нужно неимоверное количество пищи, поэтому они без разбору жрут всё, что шевельнётся в их присутствии. Запах крови сводит этих тварей с ума.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.
Навыки: внимание d12, драка d10, маскировка d8, храбрость d8.
Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 16 (2).
Особенности:
- **Броня +2:** толстая кожа.
- **Водный:** шаг 12.
- **Жажда крови:** кровь в воде, пролившаяся в результате атаки акулы или же по другой причине, вводит акулу в бешенство. Она получает черты берсерк и боевая ярость на следующие 10 минут.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Размер +5, крупный:** гигантские акулы достигают в длину сорока футов.

ГИГАНТСКИЙ КРОКОДИЛ

Эта гигантская рептилия достигает тридцати футов в длину, а голова её оканчивается челюстями, способными раздробить в мелкую щепу небольшой корабль. Они встречаются преимущественно в Мексиканском заливе, но с недавних пор были замечены ещё и близ Великого лабиринта. Гигантские крокодилы раздирают свою добычу мощными челюстями и пресловутыми «крокодильими захватами», защищая тыл ударами хвоста.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+6, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d8, маскировка d10, плавание d8, храбрость d8.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 15 (3).
Особенности:
- **Броня +3:** шкура гигантского крокодила покрыта плотной чешуёй.
- **Водный:** шаг 4.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Размер +4, крупный:** длина гигантских крокодилов достигает тридцати футов.
- **Терзание:** крокодилы стараются зажать добычу в тисках своих челюстей, после чего начинают переворачиваться вокруг своей оси, раздирая жертву в клочья. Если крокодил получает подъём при атаке зубами, он наносит дополнительные 2d8 урона вместо d6.

ГИГАНТСКИЙ ОСЬМИНОГ

Массивные головы гигантских осьминогов достигают десяти футов в диаметре, а каждое из восьми щупалец — двадцати в длину. Окрас их кожи варьируется от грязно-бурого до серого и способен меняться в соответствии с окружением подобно шкуре хамелеона.

Обычно они питаются тварями, с которыми бы побоялись связываться хищники поменьше, — например, акулами и китами-убийцами

(а также неудачливыми моряками). Гигантские осьминоги стискивают свою жертву щупальцами до тех пор, пока та не потеряет сознание, но могут атаковать одну цель только одним щупальцем, если та не крупного размера или больше. Кроме того, осьминог может атаковать клювом, но обычно делает это, когда его жертва уже при смерти.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d8, храбрость d4.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 14.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Клюв:** сила+d6.
- **Поток воды:** гигантский осьминог может перемещаться с огромной скоростью, с силой выбрасывая вбираемую им воду. Во время бега он использует не d6, а d12.
- **Размер +5, крупный:** у гигантских осьминогов десятифутовые головы и двадцатифутовые щупальца.
- **Чернильная завеса:** гигантский осьминог может выпустить непроглядное облако чернил, площадью соответствующее большому шаблону. На атаки и проверки внимания, совершаемые в пределах облака, налагается штраф –4 за темноту.
- **Щупальца:** дальность 3. Существо может атаковать до четырёх разных противников одновременно без штрафов. Сначала осьминог захватывает свою добычу, после чего начинает сжимать её в удушающих кольцах, нанося сила+d6 урона в раунд. Персонажи под водой должны каждый раунд проходить проверку выносливости, в случае провала начиная тонуть (см. пункт «Вода» в книге правил «Дневник авантюриста»).

ГОРНЫЙ КОТ

Горные коты — громадные, похожие на пуму животные, практически незаметные в своей родной среде обитания благодаря сливающемуся с пейзажем меху. Они часто прячутся на деревьях и поджидают в засаде незадачливую добычу. Кроме того, они обладают пугающей способностью подражать голосам других существ, изображая человеческие крики или даже мольбы о помощи.

Умные как человек, только вдвое крупнее, горные коты — грозные чудовища. Они охотятся на звероловов, нередко используя их ловушки против них самих. Эти существа встречаются преимущественно в районах крупных горных хребтов: Каскадных гор, Скалистых гор, Сьерра-Невада и Уосатч.

Характеристики: ловкость d12, смекалка d6, характер d8, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, выслеживание d10, драка d10, запугивание d10, лазание d12, маскировка d12+2, храбрость d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость+, стремительность.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Кошачий крик:** вой горного кота слышно за милю. Чудовище может провести поединок воли с помощью навыка запугивания против любого в пределах слышимости.
- **Пересмешник:** горный кот может подражать призыву о помощи, крику женщины или маленького ребёнка. Успешная проверка внимания (–2) позволяет понять, что что-то не так.
- **Размер +2:** горные коты достигают в длину десяти футов.
- **Сумеречное зрение:** горные коты не получают штрафов за сумрак и темноту.

ГРЕМЛИН

Гремлины портят механизмы. В бесплотном обличье они вселяются в машины и заставляют их ломаться в самый неподходящий момент. Количество гремлинов, способных поместиться в одном предмете, зависит от его размера. В маленьких устройствах могут уместиться до четырёх поганцев, в средних (больше хлебницы) — до восьми. В больших машинах вроде паровых экипажей способны поселиться от десяти и более. В агрегаты или дьявольские машины (т. е. в любое творение безумной науки) этих чёртиков влезает вдвое больше обычного!

Гремлины остаются в механизме до тех пор, пока он не будет уничтожен, их не изгонят обрядом экзорцизма или же машину не внесут на освящённую землю. Если происходит что-то из вышеперечисленного, гремлины вылетают из механизма в своих материальных формах и могут быть убиты. Они не способны вселиться в другую машину в течение 24 часов, поэтому обычно стараются удрать как можно быстрее. Некоторые, если выживут, могут последовать за героями, особенно если у тех есть какие-нибудь аппетитные штуковинки.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: взлом d10, внимание d8, драка d8, лазание d10, маскировка d10, плавание d10.

Шаг: 5; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Порча:** гремлины вызывают неполадки в механизмах. Любой агрегат безумной науки, в который вселились гремлины, выдаёт неполадку, если при проверке произошло осложнение (1, 2). Если у персонажа, использующего устройство, есть изъян кривые руки, диапазон увеличивается на 1. С агрегатами и дьявольскими машинами случаются неполадки согласно правилам, а обычные устройства просто перестают работать.
- **Размер –1:** гремлины — довольно мелкие существа, –1 к стойкости.

ГРЕМУЧНИК

Этих огромных червей называют гремучниками, потому что, когда те ползут под землёй, зубы людей на поверхности начинают стучать. Чаще всего они встречаются в пустыне Мохаве, но ещё этих чудищ можно найти на безлюдных плоскогорьях Монтаны и Юты. Эти твари в разных областях отличаются окрасом и даже характерами.

Гремучники Мохаве идут в бой напрямик, в то время как живущие в Монтане предпочитают более хитрый подход. Те, что обитают в Юте, уступают своим сородичам размерами, но превосходят скоростью и обожают гоняться за паровыми экипажами по Соляным долинам. Как в случае с драконами Лабиринта, существование гремучников признают в областях, часто страдающих от атак гигантских червей. Жители Восточного побережья считают, что обитатели Запада преувеличивают, но местным виднее.

Самая страшная тайна гремучников заключается в том, что они не были созданы во время оглашения Судного дня. Благодаря ему они пробудились. Давным-давно гремучники были всемогущим народом, властвовавшим над первобытными жителями Земли. Их царствование закончилось при загадочных обстоятельствах, но они старательно пытались набрать себе последователей из странных существ (людей, то бишь), ныне ступающих по их бывшим владениям.

Когда гигантский червь нападает, он вырывается из земли и пытается схватить добычу одним из своих щупалец. У него их много, но гремучники всегда концентрируются на одной цели и никогда не пытаются сражаться с несколькими противниками сразу, если только те не находятся в непосредственной близости друг от друга, например, как лошадь и всадник.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d12+6, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 26 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** плотная чешуйчатая кожа. Одежда из шкуры гремучника (доступная только у некоторых торговцев Юго-запада по сотне долларов за предмет гардероба) добавляет +1 к броне.
- **Зубы:** сила+d12.
- **Перемещение под землёй:** 20 клеток.
- **Размер +15, гигантский:** черви больше 50 ярдов в длину! Тяжёлая броня. В бою гремучник может обрушить всю свою неимоверную массу на противника или препятствие. Для определения урона прибавь размер к силе существа. Этой атакой гремучники могут покрыть конусный шаблон.
- **Слабость (нервный узел):** в средоточии щупалец глубоко в теле гремучника располагается пучок нервов. Прицельная атака (штраф –6) по пучку игнорирует тяжёлую броню и модификатор размера гремучника. Разумеется, главная трудность — подобраться к чудовищу достаточно близко, чтобы суметь выстрелить!
- **Ужас (–2):** каждый, кто встречает гремучника, должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Чувство вибрации:** гремучники определяют местонахождение своей добычи по вибрациям земли. Они могут услышать шаги человека за 100 клеток (200 ярдов), пройдя проверку внимания. Если добыча пытается прятаться, то она должна пройти встречную проверку маскировки против внимания гремучника (со штрафом –2 при беге). Лошадей слышно на дистанции вдвое больше, экипажи — втрое.
- **Щупальца:** длина щупалец гремучников составляет 20 клеток. Захватив цель, они тащат её к своей пасти. Успех и каждый подъём при встречной проверке силы приближает жертву на d6 клеток к голодной пасти чудовища. Щупальца считаются статистами, стойкость каждого из них равна 12. Пули и колющее оружие наносят половину урона, дробящее оружие не наносит урона вообще. Ранения, нанесённые щупальцам, никак не отражаются на самом гремучнике.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность гигантского червя, получает способность перемещения под землёй, позволяющую ему преодолевать количество клеток вплоть до 5 × характер героя.

Гремучник, детёныш

Личинки гремучников в изобилии встречаются в Гиблых землях. Странно, но все детёныши гигантских червей, которых убивают охотники, в длину составляют около трёх футов. Одно из предположений гласит, что эти создания прячутся под землёй до тех пор, пока не до-

©96

стигнут подобного размера, некоторое время ползают у поверхности, после чего вновь уходят вглубь для дальнейшего развития.

Детёныши гремучников путешествуют стаями из шести и более особей.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 4.
Черты: стремительность.
Особенности:

- **Зубы:** сила+d4.
- **Перемещение под землёй:** 15 клеток.
- **Поток щупалец:** размер молодых гремучников не позволяет им охотиться теми же способами, какими охотятся их старшие братья, поэтому они используют щупальца, отвлекая и сбивая своих противников с толку. Одинокий гремучник получает +1 за объединение сил, как если бы их было двое.
- **Размер –1:** длина личинок гремучников составляет три фута.

ГРЯЗЕГЛОТ

Эти крупные, похожие на пиявок существа живут близ илистых берегов в стоячих водоёмах вроде болот и прудов. Некоторые особи расчищают в толще берега нору, где хранят свою добычу на чёрный день. Охотящиеся грязеглоты лежат на мели мутных вод, захватывая свою добычу, когда та проходит мимо.

Их укус не так уж страшен, но если грязеглот присосётся, он просто так не отцепится. Прицепившиеся грязеглоты вводят в тело добычи яд, лишающий её возможности двигаться и позволяющий без труда утащить её под воду.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d10, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d10.
Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Захват:** если грязеглот успешно совершит захват, он наносит урон от укуса каждый раунд, начиная с раунда захвата.
- **Парализующий яд:** если грязеглот наносит ранение укусом, то жертва должна пройти проверку выносливости и в случае провала оказаться парализованной на 2d4 минуты.
- **Размер +1:** грязеглот немного превосходит человека размером и массой.
- **Укус:** сила+d4.

ДЕМОН

На Таинственном Западе не продохнуть от проповедников, запугивающих свою робкую паству адскими муками и вечным проклятьем. Жнецы ни за что не позволят такому сочному источнику страха пройти стороной, иногда вознаграждая сатанинскую секту (или истязая богобоязненных христиан) сотворением чудовища прямиком из кошмаров самого фанатичного проповедника.

Облик демонов во многом зависит от представлений призывающего культа или напуганной паствы, поэтому они разительно отличаются между собой внешностью, размерами и силой. Большая их часть соответствует традиционным описаниям исчадий Ада. Кроме того, многие демоны составляют контракты и принимают «сделки с Дьяволом», которые им могут предложить колдуны, но вся предоставляемая ими сила исходит напрямую от Жнецов. Демон — не кто иной, как посредник из Ада.

Чернокнижники, намеревающиеся призвать демона, проводят череду сложных ритуалов, обычно включающих в себя жертвоприношение человека или животного. Чем чудовищнее ритуал, тем сильнее и могущественнее демон. Исчадие Ада, тем не менее, ничем не обязано призвавшим его глупцам, что бы те там ни думали. Когда в существовании культа отпадает нужда, демон избавляется от него самым зловещим и жестоким образом, который может придумать.

В тех редких ситуациях, когда демоны вынуждены вступать в прямой физический конфликт, они пользуются своей невосприимчивостью к большинству атак и раздирают врагов в клочья клыками и когтями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d10

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d12, знание (оккультизм) d12, маскировка d8, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 10 (1).

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Броня +1:** демоны покрыты плотными, иногда чешуйчатыми шкурами.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Невосприимчивость (обычное оружие):** демоны не получают урона от немагического оружия. Магические атаки наносят урон как обычно.
- **Невосприимчивость (огонь и жар):** демоны невосприимчивы к атакам с аспектами огня и жара, а также не получают уровней усталости в соответствующих условиях.
- **Размер +2:** рост достигает десяти футов.
- **Слабость (религиозная символика):** при наличии религиозного символа демоны должны пройти проверку характера и оказаться в шоке в случае провала.

- **Слабость (святая вода):** демон, окроплённый святой водой, оказывается в шоке.
- **Ужас (–4):** каждый, кто встречается с демоном, должен пройти проверку храбрости (–4).

ДЖЕКАЛОП

Джекалопы — предвестники неприятностей. Они следуют за группой, выжидая, когда героев настигнет неудача, и питаются теми, кто не выживает.

Этих маленьких зверушек чертовски трудно прикончить. Интуиция предупреждает джекалопов о неприятностях, а если она их подводит, то выручает скорость.

Лучший способ избавиться от этих прилипчивых тварей — прирезать или перейти бегущую воду. Джекалопы не умеют плавать, поэтому если они не смогут найти мост или какой-нибудь другой способ перебраться на другую сторону, то просто ускачут куда подальше — искать добычу полегче. С другой стороны, лапа джекалопа — отличный амулет на удачу. Имеющий его при себе получает черту *везение+*. Амулет разрушается примерно за месяц, после этого он становится бесполезным.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d10 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d10, провокация d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Неудача:** группе, которую преследует джекалоп, ужасно не везёт. Её члены не могут тратить фишки, пока зверёк не потеряет интерес (обычно после смерти героев), или пока его не прикончат.
- **Размер –2, мелкий:** джекалопы — очень маленькие существа.
- **Рога:** сила+d4.
- **Шестое чувство:** джекалоп чувствует опасность, из-за чего по нему сложно попасть. На атаки по джекалопу (но не на атаки, бьющие по площади) налагается штраф –4.
- **Трофей:** трофей джекалопа — удача. Если меченый поглотит его сущность, он получит черту везение. Этот трофей можно присвоить только один раз.

ДРАКОН ЛАБИРИНТА

Когда Калифорния обрушилась в океан, из ниоткуда появилось множество странных существ. Одно из крупнейших — дракон Лабиринта. Эти огромные твари атакуют корабли, перевозящие руду, а также старателей, разрабатывающих стены каньонов Лабиринта.

В отличие от большинства чудовищ, о существовании драконов прекрасно знают жители Запада и признают их обычными животными. Большинство просто считает, что они откуда-то вылезли после Великого землетрясения. Китайские военачальники начали называть их драконами, и имя привязалось.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d8.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 20.

Особенности:

- **Бездонная глотка:** получив подъём при атаке, дракон проглатывает добычу размером с человека или меньше целиком. Каждый раунд жертва получает 2d6 урона от сдавливающей утробы и едкого желудоч-

ного сока. Единственный способ выбраться — убить чудовище. С другой стороны, герой может атаковать дракона изнутри, где мягкие внутренности существа не защищены тяжёлой бронёй его чешуи!

- **Водный:** шаг 10.
- **Размер +11, гигантский:** длина этих огромных змей достигает пятидесяти ярдов!
- **Зубы:** сила+d12.
- **Трофей:** драконы Лабиринта — свирепые твари, добавляющие +1 к стойкости меченого, который поглотил их сущность.

ИССОХШИЙ МЕРТВЕЦ

В прокалённых солнцем владениях Смерти маниту частенько отдают предпочтение высохшим трупам. Погибшие в пыльных пустынях стрелки и мёртвые индейцы с погребальных платформ отлично для этого подходят. Иссохший мертвец представляет собой ходячие кости, туго обтянутые пергаментной кожей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d6, лазание d10, маскировка d10, плавание d10, стрельба d8.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности

- **Бесстрашие:** иссохшие мертвецы невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме направленных в голову).
- **Слабость (голова):** +2 к урону от выстрелов в голову (всего +6).
- **Слабость (огонь):** иссохшие мертвецы вспыхивают, как солома; любая атака, связанная с огнём, тут же приводит к их воспламенению, после чего наносит d6 урона каждый раунд.

КАРКАЖУ

Каркажу — это грозное создание, внешне напоминающее росомаху размером до трёх футов в холке. Его пасть усеяна двумя рядами острых треугольных зубов, а лапы наделены трёхдюймовыми когтями, способными оставить царапины на камне. Мех существа имеет тёмно-коричневый оттенок, становясь немного светлее на морде, а в больших глазах зверя пугающе человеческим блеском сверкают странной формы зрачки.

Эти существа свирепы как черти и постоянно хотят жрать. Они питаются любыми сортами мяса и могут вырезать небольшое стадо скотины, пасущееся слишком близко к их логову. Каркажу целенаправленно разоряют и приводят в негодность охотничьи силки и капканы (иногда настигая и расставивших их охотников) и быстро вынуждают животных в непосредственной близости от норы каркажу покинуть свой ареал обитания и убраться подальше.

Дабы беречь силы, каркажу прячутся под скалистыми выступами или упавшими брёвнами вдоль охотничьих троп и мест водопоя. Они выпрыгивают на добычу вихрем клыков и когтей, быстро расправляясь с любым животным вплоть до взрослых медведей.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d12+2, запугивание d10, лазание d10, маскировка d12.

Шаг: 10; **защита:** 9; **стойкость:** 9+1.

Черты: боевая ярость+, стремительность.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Броня +1:** тело каркажу покрыто плотным слоем густого меха.
- **Внезапный:** когда зверь нападает неожиданно, он может пройти проверку запугивания в начале битвы в качестве свободного действия.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Когти:** сила+d6, ББ 1.
- **Крепкий:** не получает ранения при повторном введении в шок.
- **Крепкое тело:** +2 к стойкости.
- **Размер –1:** размером каркажу примерно с крупную собаку.

КЛАДБИЩЕНСКИЙ ВОЛК

Кладбищенские волки получили своё название за привычку выкапывать и пожирать человеческие трупы. Эти звери лишены меха вокруг морды и обладают длинными прочными когтями, идеально приспособленными для копания. Картину дополняют острые собачьи клыки и почти человеческая хитрость.

Небольшие стаи кладбищенских волков появляются в окрестностях наспех вырытых могил. Иными словами, теперь их можно встретить практически везде. Они общаются между собой клокочущим, похожим на хохот, лаем, от которого по спине человека бегут мурашки. По бокам

и вдоль спины этих тварей растёт чёрный мех, а размерами эти зверюги превосходят койотов.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, выслеживание d12, драка d8, лазание d6, маскировка d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Инстинкт хищника:** в случае подъёма при проверке драки волк поражает наименее защищённую бронёй часть тела врага.
- **Размер –1:** размерами кладбищенские волки не уступают крупным псам.
- **Сумеречное зрение:** кладбищенские волки не получают штрафов за сумрак и темноту.

КОСТЯНОЙ ДЕМОН

«Сердцем» (если можно так выразиться) этой громадной твари служит чёрный как ночь человеческий череп. Когда маниту удаётся найти череп, в котором сохранилось хотя бы немного мозгов, они скрепляют его с близлежащими костями и хрящами, создавая чудовищного костяного демона.

Эти твари сильно различаются внешне благодаря умению присоединять к своей массе новые кости: у них может быть до шести ног и до четырёх рук, при условии, что поблизости достаточно костей. Логово любого костяного демона всегда по колено завалено запасными частями, которые позволяют ему использовать свои возможности в полной мере. Он всячески старается защитить свой чёрный череп, который обычно прячет в своём туловище за плотно сложенной массой костей.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d12, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d12.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 11.

Особенности:

- **Бессмертие:** костяного демона можно пристрелить, взорвать или уничтожить каким-то иным способом, но при наличии запаса костей он восстановится через d4 раунда. Единственный способ убить костяного демона — уничтожить его чёрный череп.
- **Бесстрашие:** костяной демон невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Костяной взрыв:** демон может заставить себя взорваться, осыпая окрестности осколками костей, точно шрапнелью. Это наносит 2d6 урона всем в пределах среднего шаблона с центром на костяном демоне. После взрыва демону потребуется целый раунд, чтобы собраться вновь. Всё это время он не может предпринимать никаких действий, а его череп теряет преимущество от большого размера твари.
- **Нежить:** +2 стойкость. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Размер +3:** демон примерно 8 футов высотой.
- **Слабость (чёрный череп):** одно-единственное ранение в череп (стойкость 8) уничтожает костяного демона. Прицельные атаки в череп считаются прицельными атаками в голову, но наносят обычный урон (то есть без дополнительных +4 к урону).
- **Ужас (–1):** каждый, кто сталкивается с костяным демоном, должен пройти проверку храбрости (–1).
- **Широкий охват:** атаки костяного демона поражают всех противников в пределах досягаемости без штрафов.

КРОВАВАЯ ТВАРЬ

Священникам Культа заблудших ангелов иногда даруют заколдованные фрагменты костей, вынутых из их жертв. Гримм наделяет их чудовищной способностью призывать на помощь кровожадных зомби с разлагающимися внутренностями, которые своим видом напоминают Гримма во время его перерождения. Эти скелеты с мясом на костях зовутся кровавыми тварями.

Для призыва этого отвратительного прислужника служителю культа достаточно просто бросить фрагмент кости на землю. Эти твари беспрекословно выполняют все приказания вызвавшего их, но только если он принадлежит

к каннибальскому культу Гримма. Любого другого они тут же атакуют.

Кровавые твари не разговаривают, но иногда издают звуки, походящие на хлюпающий смех. Обычно это происходит в предвкушении пиршества из человеческой плоти.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, выслеживание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d10, провокация d8.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Бесстрашие:** кровавые твари невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получают дополнительного урона от прицельных атак.
- **Ужас:** увидевший кровавую тварь должен пройти проверку храбрости (–1).

КРОВОЛОКА

Родственное перекати-боли, это шипастое, похожее на лозу чудовище неотличимо от обычной колючей проволоки. Как правило, оно скрывается среди проволочных ограждений. Когда жертва приближается, кроволока внезапно кидается на неё, обвивает и высасывает кровь через свои колючие побеги. После трапезы чудовище, в насытившемся состоянии напоминающее сочный алый побег молочая, медленно отползает обратно к ограждению, в засаду.

Кроволока является причиной многих пограничных конфликтов. Когда бандиты, нанимаемые соперничающими крупными скотоводами, обнаруживают кого-то из своих убитым, у них есть все основания подозревать в этом конкурентов. Раны, нанесённые кроволокой, походят на таковые от винтовок малого калибра.

Ха-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d4, драка d6, лазание d4, маскировка d12+2, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Высасывание крови:** в случае успешной проверки драки кроволока наносит 2d4 урона, высасывая кровь жертвы своими побегами.
- **Размер –2, мелкий:** кроволоки — весьма длинные твари (от шести до восьми футов), но при этом тонкие, как хлысты.
- **Тонкий, как хлыст:** в кроволоку сложно попасть из-за её размеров, на все атаки, направленные на кроволоку, налагается штраф –2.
- **Ужас:** внезапно атаковавшая кроволока вынуждает жертву пройти проверку храбрости.

ЛЕТУЧИЙ ДЬЯВОЛ

Эти твари в больших количествах обитают в Гиблых землях на Территории Дакота. Сиу называют их «киньян тивикакте» или «летающими убийцами». Летучие дьяволы — хищники, ведущие ночной образ жизни и охотящиеся стаями. Они атакуют, вылетая из тьмы и хватая добычу своими когтистыми лапами. Если чудовищу удаётся поднять жертву в воздух, оно взмывает в небеса, после чего роняет бедолагу на скалы. Затем твари снижаются, чтобы пожрать плоть жертвы, независимо от того, мертва она или только потеряла сознание.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d12+1, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d12+2.
Шаг: 4; **защита:** 7; **стойкость:** 6.
Черты: стремительность.
Особенности:

- **Гибель с небес:** летучий дьявол, получивший подъём при атаке, наносит урон как обычно. Кроме того, тварь хватает жертву когтями и взмывает в воздух, поднимаясь вертикально на ещё не пройденный остаток шага полёта. На следующий раунд чудище выпускает жертву, роняя её оземь (см. правила урона при падении в книге «Дневник авантюриста»). Ещё не сделавшие свой ход или отсрочившие действие персонажи могут попытаться уцепиться за лапы дьявола, пройдя встречную проверку силы. Успех означает, что добыче удаётся удержаться. Подъём же — что персонаж сумел заставить дьявола снизиться достаточно, чтобы спрыгнуть без какого-либо урона.
- **Когти:** сила+d4.
- **Полёт:** шаг 16.
- **Слабость (неподвижность):** летучие дьяволы ориентируются с помощью эхолокации. Они вычитают 4 из проверок атаки, если их добыча неподвижна (то есть жертва застыла после того, как её заметили). Попытки сохранять неподвижность, когда на тебя пикирует чудовищный нетопырь, требуют проверки храбрости (–2). Провал означает, что цель дрогнула или отшатнулась, позволив дьяволу её заметить.

ЛОС ДИАБЛОС

Лос Диаблос преследуют людей уже много тысяч лет. У других народов они известны под именем минотавров или адских быков. На Диком Западе Лос Диаблос приняли форму чудовищно видоизменившихся техасских лонгхорнов. Они истинные провозвестники рока, ибо служат непосредственно самим таинственным Жнецам.

Лос Диаблос преследуют тех, кто вставляет Жнецам палки в колёса. Тем не менее даже эти могучие создания подчиняются законам судьбы, так что им дозволено посещать землю только в определённых случаях. Для того, чтобы Лос Диаблос нанесли визит группе персонажей, нарушившей какой-либо из планов, милых сердцу Жнецов, необходимо, чтобы все члены этой группы находились как минимум в ранге *героев*. Одиночек Лос Диаблос обычно не трогают — даже Жнецы не будут стрелять из пушки по воробьям.

В первую ночь охоты, когда группа только заслышит рёв адских быков, все её члены должны пройти проверку *храбрости*. В случае провала персонаж теряет свою лучшую фишку. Хуже того, после того, как Лос Диаблос возьмут след группы, уже никто не может вытянуть новую фишку.

В следующую ночь рёв адских быков раздаётся ближе, и все персонажи должны пройти проверку *храбрости* (–2) и в случае провала потерять фишку. На третью ночь штраф вырастает до –4 и до –6 на четвёртую.

На пятую ночь Лос Диаблос наконец добираются до своей добычи, сокрушая любую преграду на своём пути. От них не укрыться в здании, они с одинаковой лёгкостью разносят окна, стены и двери. Дьявольских быков столько же, сколько в группе персонажей с рангом

герой или выше, и каждый нападает на того, кто предназначен ему Судьбой.

Быки могут нанести урон только персонажам рангом *герой* или выше, и, в свою очередь, только такие персонажи могут нанести урон им. Сражение заканчивается смертью — либо Диабло, либо его жертвы. Те, кто пал в бою с Лос Диаблос, навсегда присоединяются к адским быкам; их души попадают в Земли Охоты, где превращаются в Диаблос.

Дьявольский табун: персонажи по рангу ниже героя, находящиеся рядом с группой, так же не могут считать себя в безопасности. За Лос Диаблос, сея вокруг ужас и панику, несётся призрачный Дьявольский табун. В табуне находятся души тех, кто пал его жертвами.

Призрачный табун не может причинить вред персонажам ранга герой и выше, но все остальные, кому не повезло оказаться в радиусе ста ярдов, рискуют сгинуть под копытами дьявольских отродий. Все случайные свидетели каждый раунд должны проходить проверку характера. В случае провала они получают уровень усталости, что в конце концов может привести к смерти. Погибшие вынуждены присоединиться к сонму проклятых душ.

Ничто на свете не может навредить Дьявольскому табуну. Только после того, как все Лос Диаблос или их добыча окажутся мертвы, призраки рассеются.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d12, плавание d8.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 8; **стойкость:** 12+8.

Черты: боевая ярость+, стальные нервы.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Броня +8:** Диаблос покрыты чешуйчатой бронированной шкурой.
- **Размер +3:** это огромные, мощные быки.
- **Рога:** сила +d12.
- **Ужас (–1):** каждый, кто увидит их, вынужден пройти проверку храбрости (–1).
- **Удар рогами:** подъём при проверке драки позволяет Лос Диаблос подбросить жертву в воздух, нанося ей дополнительные d8 урона.
- **Неуязвимость:** персонажи ранга *герой* могут ввести Диаблос в шок, но не более того.
- **Слабость:** нанести ранения или убить Диаблос может только их непосредственная цель.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность Диаблос, получает 2 пункта природной брони.

ЛОСКУТНЫЙ ЧЕЛОВЕК

Сразу видно, что эти отвратительные создания — творения безумной науки. Их тела покрыты шрамами и грубыми стежками, а конечности нередко торчат под странными углами. Некоторым даже приживлены органы животных! Лоскутные люди редко подвержены разложению или другим признакам посмертной жизни, характерным для ходячих мертвецов.

Все эти твари подчиняются воле своих творцов, в бою исполняя приказы, которые им дали создавшие их учёные. Те, в искусственном сознании которых загорелась искорка самостоятельной мысли, обычно становятся кровавыми убийцами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазание d6, плавание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Бдительность:** благодаря приживлению органов животных вроде кошачьих глаз, некоторые лоскутные люди получают +2 к проверкам внимания.
- **Бесстрашие:** невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Зубы:** сила+d4. Некоторые лоскутные люди обладают когтями, рогами, длинными клыками или другими частями тела, которые позволяют им наносить сила+d6 или сила+d8 урона.
- **Крепкий:** не получает ранения при повторном введении в шок.
- **Лоскуты:** эти чудовища состоят из кусков разных тел, каждый из которых может функционировать независимо от других. Если лоскутный человек должен оказаться при смерти, вместо этого пройди проверку по таблице увечий и примени соответствующий результат. Если герой прицельно бьёт по конечности лоскутного человека, проверка не нужна: эта конечность просто перестаёт функционировать.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.

- **Неуязвимость:** лоскутного человека можно ввести в шок, но упокоит тварь только ранение в голову (см. слабость).
- **Слабость (голова):** прицельные атаки в голову наносят урон как обычно. Если чудовище получит одно ранение в голову, оно повержено. Другие органы и конечности не могут должным образом функционировать без управляющего ими интеллекта. Они просто трепыхаются, точно выброшенная на берег рыбина.
- **Ужас (–1):** один вид гротескного тела лоскутного человека вынуждает героя пройти проверку храбрости (–1).

ЛЮТЫЙ ВОЛК

Глаза лютых волков налиты алым. Эти твари постоянно истекают красной слюной, которая оставляет на их шкурах пятна запёкшейся крови. Их свирепый вид подчёркивается зловонием, исходящим от слежавшихся клоков шерсти. Один вид лютого волка повергает в бегство обычных животных, и людям, в общем-то, тоже лучше не попадаться на пути этих монстров.

Эти существа, иногда называемые кровавыми волками или волками-баньши, рождаются, когда стая обычных волков пожирает падаль сверхъестественного существа. Нечестивая плоть превращает хищников в прислужников Жнецов, заражая их колдовской формой бешенства, известной как «дурная кровь».

Вопреки своей внешности, лютые волки ведут себя практически как обычные, стаями охотясь на одиноких путешественников и другую доступную добычу.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d10, храбрость d8.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Вой:** лютый волк может осуществить поединок воли с помощью навыка запугивания с любым героем в пределах слышимости. Это требует целого раунда.

- **Заражение:** получившие ранение от зубов лютого волка рискуют подхватить заразу. Для того чтобы избежать болезни, укушенные должны успешно пройти проверку выносливости. Животные, заражённые болезнью, получают постоянно активную черту берсерк. На людей болезнь действует иначе — они получают изъяны кровожадный, дурной характер и дурная привычка (крупный, каннибализм). От инфекции можно избавиться, выкупив изъян дурная привычка (см. описание изъяна).
- **Зубы:** сила+d6.
- **Инстинкт хищника:** лютые волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые участки тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую бронёй часть тела врага.

МЕХАНИЧЕСКИЙ ТАРАНТУЛ

Высота механических тарантулов составляет около трёх футов, а внешне эти создания напоминают гигантских стальных пауков. Из их массивного бронированного тела исходят восемь начинённых шарнирами и шестернями лап, каждая в ярд длиной, а под крепким стальным панцирем таятся поршни и агрегаты, дающие существу «жизнь». В голове тарантула находятся несколько острых полых трубок, которые машина использует как «жвала».

Тарантулы — ещё одно изобретение Хельстромма, направленное на увеличение боевой мощи отрядов его железнодорожных воинов. Как и в случае с автоматонами, сторонним инженерам не удаётся воссоздать эти механизмы, и по тем же причинам. Механические тарантулы, правда, не достойны человеческого мозга — ими движет оживлённый мозг животного.

Грозные противники, в бою эти стальные пауки используют сильную кислоту, которую впрыскивают в тела врагов через жвала или распыляют едкими плевками. В случае, если тарантул оказывается повержен, кислота уничтожает его останки и таким образом сохраняет тайну создания существа. Металлическое покрытие делает тарантулов устойчивыми к огнестрельному оружию. Подобно автоматонам, эти машины не знают страха и сражаются, не ведая жалости.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6 стрельба d8, выслеживание d6, драка d8, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4+2.

Снаряжение: распылитель кислоты (1/2/4, 2d6, авто 2, ББ 5).

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Броня +2:** механические тарантулы покрыты стальным панцирем.
- **Кислотный укус:** сила+d12.
- **Механизм:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Размер –1:** размерами механические тарантулы подобны крупным псам.
- **Самоуничтожение:** если механический тарантул получает ранение, он выпускает кислоту в свою черепную коробку, растворяя мозг. Каждый, кто стоит рядом с машиной, должен пройти проверку ловкости и в случае провала получить 2d6 урона.
- **Слабость (голова):** атаки, направленные в голову тарантула, игнорируют броню.
- **Хождение по стенам:** тарантул может передвигаться по вертикальным поверхностям с шагом 8, а также по потолку с шагом 4.

МОЗГОВОЙ ЧЕРВЬ

Мозговой червь — это шестидюймовый многоногий чудовищный паразит, напоминающий огромную сколопендру тёмного цвета. Во время атаки он вгрызается в шею жертвы, чтобы прикрепиться к её позвоночнику.

Как только мозговой червь производит захват, он начинает посылать в разум жертвы ужасающие видения, питая себя её страхом. Эта тварь не особо разумна: хозяину паразита доступны только односложные слова.

В дальнейшем, когда мозговой червь получает полный контроль над жертвой, она претерпевает некоторые физические изменения.

Во-первых, глаза носителя становятся полностью чёрными, отражая сверхъестественное зло поселившегося в нём чудовища. Во-вторых, из-за того что мозговой червь присосался к нервной системе жертвы, он уменьшает её чувствительность к боли. И наконец, ввиду того что у паразита другие вкусовые пристрастия, жертва становится не особо разборчива в еде. Насекомые, черви, падаль и человеческая плоть — всё это с удовольствием поглощается.

Мозговые черви всегда нападают, когда их потенциальная жертва спит. Эти твари предпочитают выбирать жертв, ведущих уединённое существование, — в таком случае они могут не опасаться обнаружения. Поговаривают, правда, что порой целые поселения становились добычей этих коварных тварей.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d12, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8, выслеживание d10, драка d6, знания (место жительства) d4, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 2.

Особенности:

- **Бесстрашие:** мозговые черви невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Дикая карта:** если червь захватывает дикую карту, он теряет преимущество дикого кубика, но сохраняет возможность диких карт пережить три ранения.
- **Паразит:** при атаке мозговой червь пытается вгрызться в шею жертвы. Атака не требует проверок, если жертва спит. В противном случае для успешного проникновения чудовищу необходимо пройти проверку драки с подъёмом. После этого жертва должна каждый день успешно проходить встречную проверку характера, чтобы сохранить контроль над своим телом. Провал означает, что мозговой червь получает полный контроль над своей добычей. В этом случае чудовище использует свои значения смекалки и характера, но остальные его параметры соответствуют параметрам жертвы. Контролируемое мозговым червём существо не может оказаться в шоке, хотя получает ранения как обычно.
- **Размер –2, мелкий:** мозговые черви — это небольшие существа.
- **Слабость (спирт, огонь):** мозгового червя можно извлечь, смочив его нору в плоти жертвы алкогольным напитком с содержанием спирта не менее 50% или ослабить его хватку, прижигая её открытым огнём. В обоих случаях мозговой червь должен проходить проверку характера (–4) каждый ход и в случае провала покинуть тело жертвы. Спасающийся бегством червь причиняет носителю d4 урона за каждую неделю (полную или неполную), что он находился в контакте с позвоночником. Если жертва оказывается при смерти, то она не проходит проверок по таблице увечий, а получает травму головы: смекалка снижается на одну ступень (минимум d4).

МОРСКАЯ ТЕНЬ

Морские тени выглядят как покрытые чешуёй земноводные гуманоиды. Они используют предметы, снятые с тел своих жертв, поэтому выглядят как зловещие пародии на убитых ими людей. Обычно эти чудовища прячутся за пеленой мистической тьмы, со стороны походя на ожившие тени.

Говорят, что морские тени обитают в глубинах океана многие века и существовали ещё до Судного дня. Некоторые криптозоологи выдвигают гипотезы о том, что эти создания послужили прообразом для мифов о сиренах, морских девах и им подобных загадочных существах.

Независимо от происхождения этих таинственных созданий, за последние шестнадцать лет их всё чаще замечают близ крупных водоёмов, особенно — Великого лабиринта.

Они весьма агрессивны и кланами охотятся на жителей маленьких изолированных деревушек, одиноких путешественников и даже команды крупных кораблей. Их налёты предоставляют им не только наживу, но и пищу — морские тени пожирают плоть своих жертв.

Кланы этих тварей разбивают свои лагеря близ поселений, которые они разорили. В крупных городах таятся их шпионы, поэтому, если кому-то придёт в голову разведать обстановку

в заброшенных деревнях, глупец, скорее всего, падёт жертвой подготовившихся морских теней.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, лазание d6, маскировка d8, метание d6, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Когти:** сила+d6.
- **Тень:** от рассвета и до заката морские тени окружены плотной пеленой кромешной мглы. Они получают +2 к проверкам маскировки, и на все атаки против них налагается штраф –2.
- **Ужас:** каждый, встретивший морскую тень, должен пройти проверку храбрости.

МОРСКОЙ ДЬЯВОЛ

Морские дьяволы — пятнадцатифутовые скаты манта, хвосты которых покрыты костяными шипами. У них чёрная как смоль кожа, мелкие тёмные глаза и расположенная на брюхе пасть, полная острых зубов. Прямо над их глазами находятся два маленьких шишковатых нароста, похожих на рога. Огромная скорость морских дьяволов позволяет им ненадолго выталкивать себя в воздух и лететь в десяти футах над её поверхностью. Обычно они используют эту способность, чтобы сметать с палуб замешкавшихся моряков, которых потом сжирают под водой. Эти чудовища обитают только в солёной воде, собираясь в косяки по десять или больше. Морские дьяволы — виновники появления большинства «кораблей-призраков», которые иногда встречаются в Лабиринте.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d10, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d10, храбрость d6.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** шаг 12 (d10).
- **Захват:** морской дьявол может попытаться взять жертву в захват, окутывая её своими крыльями. В случае успеха он атакует зубами каждый раунд, пока цель не вырвется. Персонажи, утянутые в воду, должны проходить проверку выносливости каждый раунд и начать тонуть в случае провала (см. раздел «Вода» в книге «Дневник авантюриста»).
- **Зубы:** сила+d4.
- **Планирование:** если в предыдущем раунде морские дьяволы предпринимали «бег» в воде, то на следующий раунд они могут лететь. Они выпрыгивают из воды на высоту в 4 клетки и летят до 12 клеток в длину. В любой момент планирования морские дьяволы могут атаковать.
- **Размер +2:** морские дьяволы — пятнадцатифутовые скаты.
- **Шипастый хвост:** сила+d4, может атаковать только противников позади себя.

НАРЫВНИК

Нарывников легко можно спутать со степными клещами, но эти твари куда коварнее. Чудовища начинают свои мерзкие жизни, вылупляясь из отложенных в человеческое тело яиц. Жёсткое, покрытое хитиновым панцирем тело существа размерами поначалу не достигает и куриного яйца, но быстро растёт, высасывая из жертвы питательные вещества с помощью хоботков. Спустя месяц пребывания в теле хозяина нарывник полностью сжирает его внутренние органы, а его отростки достигают достаточной длины, чтобы прорасти в руки и ноги жертвы. Это позволяет ему управлять ими, как кукловод управляет марионеткой.

Паразит оставляет жертве малую толику сознания для того, чтобы та понимала своё, мягко говоря, незавидное положение. Нарывник быстро приспосабливается к подражанию своей жертве, но на деле он не более чем чрезмерно разумный (и отвратительный) попугай. Эта тварь плохо адаптируется в новых для неё ситуациях, но обладает изощрённым животным коварством.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазание d6, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4+1.

Особенности:

- **Броня +1:** прочный панцирь.
- **Дикая карта:** выросшие в теле дикой карты нарывники также становятся дикими картами.
- **Живая кукла:** нарывник откладывает свои яйца в глотку спящих или опутанных паутиной жертв, которые должны каждый день проходить проверку выносливости, чтобы не быть поглощёнными засевшим изнутри растущим детёнышем. До тех пор, пока жертва продолжает успешно проходить эти проверки, паразита можно извлечь хирургическим путём. Для этого требуется успешная проверка лечения (–4), которая спасёт жертве жизнь, но серьёзно навредит её внутренностям (выносливость жертвы понижается на одну ступень). Получив контроль, нарывник может управлять телом, точно марионеткой. Несмотря на то, что жертва ещё жива, ей уже не пережить удаление нарывника. Чудовище может подражать своему хозяину, а потому использовать любой его навык или черту за исключением сверхъестественных. Если хозяин нарывника оказывается при смерти, то чудовищная тварь вырывается из его тела в потоке крови и убегает в ночь.
- **Когти:** сила+d4.
- **Паутина:** эта тварь может выделять паутину через ротовую полость своего хозяина, за два раунда опутывая ничего не подозревающую (обычно спящую) цель. Чтобы высвободиться из сетей, жертва должна успешно пройти проверку силы. Другой персонаж может потратить раунд, чтобы удалить паутину без проверки.
- **Размер –1:** взрослый нарывник достигает размеров крупной собаки.
- **Размножение:** если нарывнику удастся пленить врага своей паутиной, он может потратить три раунда, чтобы отложить в тело бедолаги яйцо. Если жертве удастся покинуть паутину раньше, чем процесс будет доведён до конца, нарывник возвращается в тело своего хозяина.
- **Ужас:** нарывник вынуждает всех, кто его увидит, пройти проверку храбрости.

НЕСУЩИЙ ОСПУ

Если особенно воинственный и озлобленный краснокожий воин или шаман умирает от оспы или другой болезни, привезённой белым человеком, Жнецы иногда обращают на него внимание и возвращают к жизни в обличье чудовища.

Несущий оспу выглядит как индеец, кожа которого покрыта гнойниками и язвами, сочащимися мерзкой жёлтой слизью. Там, где нарывы лопаются, его плоть свисает отвратительными лоскутами. Его глаза подёрнуты бельмами, а тело постоянно дёргается в судорогах. В уголках его рта собирается пена, а дыхание наполняет воздух каплями мокроты.

Несущие оспу — одиночки, прибегающие к хитрости и коварству, скрытно распространяя заразу среди тех, кто, по их мнению, виноват в их незавидной кончине. Больше всего они ненавидят бледнолицых, и некоторые прыгают с обрывов или в бурные реки, отказываясь нападать на своих соплеменников (что, впрочем, случается весьма редко). Горе тому индейцу, который посчитает, что находится в безопасности только из-за своего цвета кожи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, лазание d6, маскировка d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.
Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6), нож (сила+d4).
Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Оспа:** персонажи, заразившиеся оспой, должны каждую неделю проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости из-за болезни. Каждый раз, когда больной близко контактирует с другим человеком (обычно через прикосновение), последний должен успешно пройти проверку выносливости, чтобы не подхватить болезнь. На эту проверку налагается штраф, равный количеству полученных из-за оспы уровней усталости разносчика. Если заболевший оспой успешно проходит проверки выносливости три недели подряд, он выздоровеет и избавится от болезни. Если из-за болезни персонаж оказывается при смерти, следующая проваленная проверка повлечёт за собой смерть. Поскольку эта болезнь является магической по происхождению, меченые могут заразиться напрямую от чудовища, но не подхватят хворь от вторичных носителей. Несущие оспу распространяют заразу тремя разными путями.
  - **Гнойные брызги:** если герой при атаке получит критический провал, несколько нарывов на теле чудища лопаются, обдавая всех вокруг заразным гноем. Персонажи на соседних клетках с монстром должны пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала подхватить оспу.
  - **Заразное дыхание:** если несущему оспу удаётся успешно захватить жертву, следующим действием он может выдохнуть на противника поток микробов. Несчастный должен пройти проверку выносливости (–2) и заболеть оспой в случае провала.
  - **Осквернённое оружие:** мерзкая тварь покрывает наконечники стрел и лезвие ножа своей заразой. Персонажи, раненные заражённым оружием, должны преуспеть в проверке выносливости (–2), чтобы не подхватить болезнь.
- **Ужас (–2):** каждый, кто увидит изувеченную плоть несущего оспу, должен пройти проверку храбрости (–2).
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность этого чудовища, может исцелять инфекционные заболевания, вбирая заразу в себя. Для этого ему требуется всего лишь возложить руки на поражённого хворью. Всю следующую неделю меченый ходит с уровнем усталости, испытывая симптомы болезни. Спустя семь дней инфекция покидает его организм.

НОСФЕРАТУ

Носферату — прожорливые кровососы, заботящиеся только о том, чтобы найти себе новую жертву. Своим появлением на Таинственном Западе эти твари обязаны барону Лакруа и его печально известным «ночным экспрессам».

Когда-то обитавшие только в изолированных от человека областях Юго-запада, эти монстры целыми вагонами были привезены на Спорные территории. Несмотря на весьма успешные операции Техасских рейнджеров и Агентства

по зачистке крупных гнёзд носферату, небольшие стаи этих тварей всё ещё ютятся по разным углам материка.

Носферату выглядят как лысые костлявые гуманоиды. Их глаза черны как смоль, если не считать красных искр на месте зрачков. Пальцы на их руках и ногах оканчиваются грубыми коричневыми когтями, а позади сморщенных, сухих губ неровными рядами насажены кривые острые зубы. Если они когда-нибудь опускаются до разговора, то издают свистящий змеиный шёпот.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d4, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, лазание d10, маскировка d12.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Черты: боевая ярость.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивы к страху и запугиванию.
- **Боевая ярость+:** носферату могут без каких-либо штрафов одним действием дважды атаковать при помощи навыка драки.
- **Захват:** носферату может попытаться взять противника в захват, в случае успеха нанося каждый раунд урон зубами, пока противник не освободится.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Неуязвимость:** носферату могут оказаться в шоке от атак обычным оружием, но ранить или уничтожить их можно, только воспользовавшись их слабостями.
- **Обращение:** персонажи, погибшие от укуса носферату, возрождаются в виде носферату под контролем Маршала через d6 часов.
- **Слабость (сердце):** прицельная атака в сердце игнорирует невосприимчивость нежити к прицельным атакам, добавляя +4 к урону. Более того, для этого не нужен осиновый кол. Прекрасно подойдут и пули… Но кол справится не хуже!
- **Слабость (солнечный свет):** носферату получают уровень усталости за каждый раунд, проведённый под солнечными лучами. Если они окажутся при смерти, дальнейшее пребывание (около 10 секунд) под солнцем превратит их в прах. Уровни усталости, полученные таким образом, снимаются только свежей кровью. Одной пинты хватит, чтобы снять их все.
- **Ужас (–1):** встретивший зловещих носферату, должен пройти проверку храбрости (–1).

НОЧНОЙ ВОРОН

Ночные вороны — герои индейского предания, воплощённые волей Жнецов. Этих птиц привлекают яркие сновидения, через которые они устанавливают со спящим психическую связь. Благодаря ей ворон изменяет содержимое сна, основываясь на подсознательных заботах и страхах сновидца, после чего питается беспокойством и тревогой от новорождённого кошмара.

Некоторые ночные вороны прислуживают другим чудовищам, а иногда и людям, практикующим чёрную магию. Этим птицам часто дают поручение вызывать кошмары у врагов повелителя.

Крылатые истязатели предпочитают посещать свою жертву в течение нескольких ночей. Поначалу ворон вносит лишь незначительные изменения в сновидения, но с каждой ночью ужас возрастает. Ночные вороны никогда не ввязываются в физический бой и спасаются бегством в случае опасности. В такой ситуации чудовище пытается испугать противника, встретившись с ним взглядом, после чего улететь прочь, пока оппонент оправляется от шока.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, маскировка d12, храбрость d8.

Шаг: 2; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Кошмары:** для того чтобы использовать эту способность, ночной ворон должен находиться в пределах 8 клеток от цели. Каждую ночь чудовище изменяет сновидения жертвы, вынуждая бедолагу проходить проверку храбрости. За каждую ночь после первой на проверку налагается накапливающийся штраф –1, вплоть до –5. Ко-

гда штраф достигает –3, жертва получает уровень усталости, который можно снять только неделей нормального режима сна и бодрствования. На отметке в –5 на теле жертвы начинают появляться раны из её снов, но недостаточно глубокие, чтобы вызвать ранения или уровни усталости. Ворон продолжает прилетать до тех пор, пока не умрёт сам, либо пока жертва не скончается во сне от страха (получив соответствующий результат по таблице страха).

- **Полёт:** шаг 20.
- **Размер –2, мелкий:** эти птицы внешне не отличаются от обычных воронов.
- **Ужас (–1):** каждый, кто встретится взглядом с ночным вороном, должен пройти проверку храбрости (–1). Героям, пытающимся избежать взгляда ворона, необходимо преуспеть во встречной проверке характера против внимания птицы.

НОЧНОЙ КОШМАР

Многие ковбои, познакомившиеся с Таинственным Западом, не любят ночь. Ночь их тоже не очень жалует. Ночные кошмары приманивают свою добычу иллюзиями. Те, кто повёлся на их трюки и выжил, заявляют, что знали, что идут на верную смерть, но ничего не могли с собой поделать, точно чудовище ими управляло. Кроме того, кошмары могут использовать ночную мглу как оружие, а страшнее всего то, что жертвы кошмара появляются в следующую ночь в обличье *ночных охотников*, но никогда не возвращаются из могилы мечеными.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d12, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d12, запугивание d10, маскировка d12+2, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 8; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесплотность:** ночные кошмары нематериальны. Им можно навредить только магическими атаками. Бесплотность не мешает им использовать когти против материальных существ.
- **Бесстрашие:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d10, игнорируют немагическую броню.
- **Полёт:** шаг 12.
- **Порождение:** убитые ночным кошмаром следующей ночью возвратятся в обличье ночных охотников, если днём их тела не будут преданы огню.
- **Приманка:** если ночной кошмар победит жертву во встречной проверке характера, он может приманить её к себе мистической силой. Эта способность действует подобно силе кукла, но длится d6 раундов.
- **Слабость (свет):** ночные кошмары порождены мраком и получают 2d6 урона всякий раз, когда на них попадает яркий свет (для нанесения такого урона требуется пройти проверку драки (+2), используя фонарь, факел и т. п.).
- **Ужас (–2):** сотканные из живых теней ночные кошмары — зловещие сверхъестественные чудовища, вынуждающие каждого, кто их лицезрит, пройти проверку храбрости (–2).
- **Щупальца тьмы:** по воле этих чудовищ сама ночь стекается в щупальца из материальной тьмы, атакуя всех противников вокруг чудовища. Использование этой способности понижает характер кошмара на одну ступень и обычно применяется для прикрытия отходных путей монстра. Все персонажи в пределах большого шаблона с центром на кошмаре должны пройти проверку характера и в случае провала получить 3d6 урона.

Ночной охотник

Ночные охотники — злобные существа, порождения тьмы, питающиеся человеческими душами. Это одинокие хищники, которые появляются после заката и преследуют путников, выжидая, когда те разобьют лагерь для ночлега.

Призрачные убийцы чрезвычайно терпеливы. Когда ночной охотник выбирает цель, он прячется в тенях и ждёт, когда большая часть путешественников уснёт. После этого он переходит в коварное наступление, выманивая жертву с помощью иллюзий.

Дозорный лагеря может увидеть странные тени либо услышать вдалеке детский плач или крики — хищник использует любые трюки для того, чтобы привлечь внимание добычи. Он старается заставить караульного покинуть пост, желательно — не разбудив его товарищей. Если ночному охотнику удаётся выманить жертву в глухое место, где помощи соратников ждать не приходится, чудовище нападает, раздирая плоть бедолаги призрачными когтями.

Убив свою добычу, чудище жадно пожирает тщетно пытающуюся спастись душу. По этой причине жертвы ночного охотника никогда не становятся мечеными.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d8, характер d10, сила d8, выносливость d4.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d10, провокация d10.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Бесплотность:** ночные охотники нематериальны, и им можно навредить только магическими атаками. Бестелесность не мешает им использовать когти против материальных существ.
- **Бесстрашие:** невосприимчив к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d10, игнорируют немагическую броню.
- **Полёт:** шаг 10.
- **Слабость (свет):** ночные охотники порождены мраком и получают 2d6 урона всякий раз, когда на них попадает яркий свет (для нанесения такого урона требуется пройти проверку драки (+2), используя фонарь, факел и т. п.).
- **Ужас (–1):** сотканные из живых теней ночные охотники — зловещие сверхъестественные чудовища, вынуждающие каждого, кто их лицезрит, пройти проверку храбрости (–1).

ОБОРОТЕНЬ

Когда на небе появляется полная луна, больные ликантропией люди теряют контроль над собой и становятся рычащими чудовищами, желающими только убивать. Некоторые из них со временем примиряются со своим проклятьем и получают наслаждение от кровавой охоты.

Множество оборотней существовало ещё до Судного дня, передавая своё проклятье через укус и по наследству задолго до того, как Древние разделили мир людей и Земли Охоты.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d12+2, выносливость d10.

Навыки: внимание d12, выслеживание d10, драка d12+2, запугивание d10, лазание d8, маскировка d10, плавание d10, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 9; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Когти:** сила +d8.
- **Неуязвимость:** любое оружие, которое сделано не из серебра, не наносит оборотням ранения, но может ввести в шок.
- **Обращение:** каждый, кого убивает оборотень, с вероятностью 50% становится оборотнем. Персонаж, сам того не желая, превращается в кровожадное чудовище каждое полнолуние. Он получает контроль над своим проклятьем спустя d6 лет после его приобретения, после чего может пытаться противостоять ему, проходя проверку характера (–2). Независимо от стажа, в чудовищной форме оборотни всегда теряют над собой контроль.
- **Слабость (серебро):** оборотни получают обычный урон от серебряного оружия.
- **Тепловидение:** оборотни видят в инфракрасном диапазоне и получают только половину штрафа за плохое освещение, когда нападают на живых существ.
- **Ужас (–1):** оборотни вынуждают каждого, кто их встретит, пройти проверку храбрости (–1).
- **Трофей:** меченый получает +1 к стойкости, но серебряное оружие наносит ему двойной урон.

ОЖИВШАЯ ОКАМЕНЕЛОСТЬ

Есть много разновидностей ходячих окаменелостей. В данном конкретном случае это ютараптор — стремительный хищник двадцати футов в длину (включая восьмифутовый хвост). Быть может, у этих доисторических тварей и отсутствует большая часть тела, но взамен они не чувствуют боли.

Кажется, что это создание сделано из камня, точно статуя скелета, обретшая жизнь. Пустые глазницы чудовища сияют зловещим светом. Пасть динозавра усеяна рядами острых зубов, а когти на каменных лапах идеально подходят для раздирания плоти. Во время движения его кости издают адский скрежет, исключая возможность неожиданного нападения. К счастью для ютараптора, эти зверюги шустры как черти, поэтому пытающиеся сбежать, заслышав его приближение, быстро становятся «перекусом на бегу».

Ожившая окаменелость — опасный и хитрый противник. Ютарапторы по природе своей охотятся стаями, но могут дать прикурить и в одиночку. Они способны выследить жертву по запаху (не спрашивай как) и выжидать в засаде, но предпочитают азарт погони. Заметив добычу, тварь обычно несётся к ней со всех

ног, начиная атаку передними лапами и зубами и заканчивая — задними лапами. Сразив одну жертву, ютараптор тут же переходит к следующей, приступая к пиршеству лишь тогда, когда все противники уже повержены или удрали.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d12, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выслеживание d12, драка d12+2, маскировка d10.

Шаг: 8 (d10); **защита:** 9; **стойкость:** 10+2.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Броня +2:** каменные кости.
- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Невосприимчивость (огонь):** не получает урона от огня.
- **Нежить:** +2 стойкость, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.
- **Прыжок:** разбежавшись, ютарапторы могут прыгнуть на дистанцию вплоть до 5 клеток. Атака в прыжке добавляет +2 к проверкам попадания и урона.
- **Размер +1:** твари немногим крупнее людей.
- **Слабость (голова):** прицельная атака в голову добавляет +4 урона как обычно.
- **Ужас:** ожившая окаменелость вынуждает каждого, кто с ней встретится, пройти проверку храбрости.

ОЖИВШАЯ РУКА

Это чудовище рождается, когда кисть человеческой руки отделяют от тела насильственным путём, желательно таким, чтобы рука захотела за это отомстить. Тогда Жнецы даруют отсечённой части тела самостоятельную жизнь. Эти чудища бегают на пальцах, а также могут вставать на обрубки запястий, чтобы манипулировать различными предметами (они нередко отдают предпочтение ножам). У каждой руки всегда есть конкретная цель, но они не упустят возможности принести боль и страдания тем, кто встанет у них на пути. Прежде чем напасть, ожившие руки любят подразнить свою жертву и поиздеваться над ней. Иногда у них есть какие-нибудь отличительные черты вроде кольца или татуировки. Если бедолага узнает, кому принадлежала ползущая к нему рука, это не спасёт его от смерти, но по крайней мере, он будет знать, чьих рук это дело.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d10, характер d10, сила d8, выносливость d8.

Навыки: взлом d8, внимание d6, драка d10, лазание d10, провокация d4, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Черты: уклонение.

Особенности:

- **Бессмертие:** ожившие руки, уничтоженные без использования их слабости, возрождаются следующей ночью.
- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Размер –2, мелкая:** размером ожившая рука не превосходит… гм… руку.
- **Слабость (огонь, кислота):** ожившую руку можно навечно упокоить лишь огнём или кислотой.
- **Удушение:** подъём при проверке драки позволяет ожившей руке схватить свою жертву за шею, вынуждая её пройти проверку выносливости и получить уровень усталости от удушения в случае провала. Жертва должна проходить проверку с накапливающимся штрафом –1 каждый последующий раунд, получая уровень усталости за каждый провал. Ожившую руку можно оторвать от шеи, успешно пройдя встречную проверку силы. Освободившись, жертва избавляется от одного уровня усталости в раунд.
- **Ужас:** каждый, кто увидит ожившую руку, должен пройти проверку храбрости.

ПЕРЕКАТИ-БОЛЬ

На Таинственном Западе твоей смерти жаждет даже перекати-поле.

Перекати-боли — кровожадные чудовища, внешне не отличающиеся от обычных кустов

перекати-поля, сухих растений, что в изобилии катаются по бесплодным пустынным прериям. Они атакуют, подкатываясь к жертве и внезапно опутывая её своими колючими ветками. Полые шипы твари затем пронзают кожу добычи и высасывают из неё кровь.

Перекати-боли обычно путешествуют группами, обеспечивая себе более успешную охоту. Голодные перекати-боли держатся подальше от открытого огня — не напитавшиеся свежей кровью твари вспыхивают, как сухой хворост.

Сытые перекати-боли похожи на кучу мокрых окровавленных водорослей.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d6, выносливость d4.

Навыки: внимание d10, драка d10, маскировка d10.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Колючки:** перекати-боли высасывают кровь жертвы, нанося 2d4 урона при успешной проверке драки.
- **Размер –1:** в диаметре сухие перекати-боли достигают трёх футов.
- **Слабость (огонь):** сухие перекати-боли очень хорошо горят. Добавь +2 к совершаемым ими проверкам возгорания.

ПЕСЧАНАЯ ГАДИНА

Песчаная гадина выглядит как трёхфутовая зеленовато-чёрная морская улитка. Когда она атакует, из узкого конца её раковины выстреливает длинный шип, а перемещается эта тварь с помощью коротких щупалец, которые она выпускает из основания раковины. Под прочным панцирем прячется крупный моллюск, зарывающийся в песок вдоль побережья водоёмов с солёной водой. Эти твари обычно селятся колониями по 20 и более особей.

Существо охотится, вводя в добычу через своё жало мощный паралитический токсин, после чего тем же жалом высасывает из обездвиженной жертвы все жидкости, оставляя от неё лишь иссушенный труп.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d8.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (2).

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Броня +2:** у песчаных гадин крепкая раковина.
- **Жало:** сила+d4.
- **Иссушение жертвы:** песчаная гадина высасывает соки из парализованной жертвы со скоростью один уровень усталости в минуту. Если жертва получит уровень усталости, пребывая при смерти, она умрёт.
- **Парализующий яд (–2):** персонажи, получившие ранение от жала песчаной гадины, должны пройти проверку выносливости (–2), в случае провала теряя возможность двигаться на 10 минут.
- **Перемещение под землёй:** шаг 2. Песчаные гадины могут копать тоннели лишь в песке и подобных субстанциях, не имея возможности перемещаться в плотной почве.
- **Размер –1:** песчаная гадина — трёхфутовая морская улитка, весящая около 50 фунтов.

ПЛАЧУЩАЯ ВДОВА

Это чудовище являет собой убитый горем дух женщины, лицезревшей насильственную смерть хотя бы одного близкого члена семьи и умер-

шей вскоре после этого. Эти женщины не успели оплакать свою потерю при жизни, а их ярость и печаль привязали их души к миру живых.

Женщина, одержимая плачущей вдовой, всегда выглядит так, как вдова в момент смерти. Она одевается в похоронные одежды, практически всегда закрывая лицо вуалью. Лик вдовы залит слезами, которые пропитывают её платок и перчатки. Говорит и плачет она голосом тела-хозяина, с интонациями от тихого рыдания до горестных воплей, полных причитаний о своей горькой судьбе.

Во время боя одержимая женщина оглашает округу пронзительным воем ярости и боли, проклиная убийц её сыновей или мужа. Если вдова побеждает своего противника, она плачет над его телом, будто он её погибший родственник, пока поверженный бедолага не умирает. После этого дух вселяется в свою новую жертву.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d4, драка d8, запугивание d12.

Шаг: 4; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Кислотное касание:** сила+d10, ББ 4. Это атака касанием.
- **Неуязвимость:** захваченная женщина не испытывает усталости, и тип оружия (обычно огнестрельного), которым были убиты её близкие, не может ей навредить. Если одержимое тело убито, вдова бросает его и приступает к поискам нового хозяина.
- **Одержимость:** вдова — бесплотное создание, и оно остаётся таковым, пока ему не удастся захватить тело женщины, зашедшей во владения духа. Для этого чудовище должно пройти встречную проверку характера против характера жертвы. После захвата вдова получает значения ловкости, силы и выносливости, а также все зависящие от них навыки и производные параметры хозяйки тела, но сохраняет свои умственные способности.
- **Слабость (чудотворцы):** плачущая вдова противостоит силам чудотворцев со штрафом –2. Единственный способ убить вдову — провести экзорцизм.
- **Слёзы:** любой, кто касается вдовы или атакует её голыми руками (включая захваты), получает 2d4 урона (ББ 4) от кислотных слёз, пропитывающих одежду женщины.
- **Якорь:** плачущие вдовы обычно не могут покинуть место своей смерти. Поскольку большинство плачущих вдов умирает с горя, это часто их спальня или гостиная. Чудовище может покинуть это место, только вселившись в чужое тело. Если хозяин убит, она должна вернуться к своему якорю, пока не найдёт себе новое тело-хозяина.

ПЛАЧУЩИЙ ТУМАН

Плачущий туман выглядит как тёмно-красное облако от восьми до десяти футов в диаметре. Туман не имеет постоянной формы, а от центра облака во все стороны тянутся толстые щупальца и тонкие отростки. При близком рассмотрении

по всей поверхности плачущего тумана обнаруживаются двигающиеся призрачные лица, искажённые криками агонии и адскими мучениями.

Плачущие туманы появляются на полях особенно кровавых и бесчестных битв, где трусость или предательство послужили причиной сокрушительного поражения или множества смертей. Обычно туман не покидает окроплённого кровью места своего рождения, но некоторые следуют за музеями и выставками реликвий, связанными с составляющими туман душами.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d10, драка d8, маскировка d10, храбрость d10.

Шаг: 24; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Адский вой:** в качестве действия плачущий туман может издать душераздирающий крик боли и ужаса. Каждый герой в пределах десяти клеток от тумана должен пройти проверку характера и в случае провала оказаться в шоке.
- **Бессмертие:** если его «убить», туман вновь появится на закате, пока поле битвы, на котором он родился, не будет освящено.
- **Бесплотность:** плачущим туманам можно навредить только с помощью магии.
- **Дальность 4:** призрачные щупальца плачущего тумана позволяют атаковать противников в пределах 4 клеток от него.
- **Касание боли:** обычно плачущий туман атакует, передавая жертве свою боль через видения, которые он внушает успешной атакой касанием. Жертвы должны пройти проверку характера (–2) и в случае провала оказаться в шоке. Видения обычно хаотичны и кошмарны, но при этом дают представление о происхождении тумана. Таким образом можно установить место, которое должно быть освящено, чтобы неприкаянные души нашли упокоение.
- **Круговой удар+:** туман может предпринять одну атаку с помощью навыка драки и применить результат ко всем противникам на соседних с ним клетках. Эта способность работает в сочетании с одной из его атак касанием.
- **Леденящее касание:** при успешной атаке касанием туман наносит 2d6 урона от могильного холода. Эта атака игнорирует немагическую броню и не может быть использована в сочетании с касанием боли.
- **Слабость (святая земля):** если над полем битвы, породившим туман, провести обряд освящения, он не исчезнет немедленно, но более не воскреснет (если поле брани опять не осквернят).
- **Ужас (–2):** плачущий туман вынуждает каждого, кто его встретит, пройти проверку храбрости (–2).

ПОЖИРАТЕЛЬ ГРЕХОВ

Пожиратель грехов выглядит как безобразная человеческая фигура, под кожей которой просматриваются очертания движущихся силуэтов. Время от времени из-под кожи создания проступают рука или лицо, словно бы пытаясь покинуть свою отвратительную тюрьму. Пожиратель грехов может принимать форму любого человека, чей труп он поглотил. Всё, что требуется этому чудовищу для осуществления этого жуткого превращения, — могила человека, похороненного в неосвящённой земле не позднее недели назад. Когда он находит такую могилу,

то поглощает труп и впитывает душу его владельца. Затем чудовище переходит к делу, своим новым обличьем наводя страх на врагов покойного и пробуждая скорбь в членах его семьи.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d10, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, драка d8, лазание d6, маскировка d8, провокация d8, стрельба d6, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Быстрая регенерация:** раненый пожиратель грехов может проходить проверку выносливости каждый раунд, чтобы исцелять любые ранения (одно ранение за успех, два за подъём). Пожиратель грехов получает +2 к проверке характера при попытках выйти из шока.
- **Бессмертие:** если пожиратель грехов уничтожен в битве, он возрождается следующей ночью в могиле трупа, похороненного в неосвящённой земле. Если же в пределах 10 миль таких могил нет, чудовищу приходит конец.
- **Пожирание грехов:** пожиратель поглощает труп, похороненный в неосвящённой земле, и таким образом впитывает воспоминания умершего. Всё, что было в жизни этого человека, включая акцент, манеру говорить, секреты и факты из его истории впитываются пожирателем. Затем он превращается в точную копию покойного, каким тот был до смерти. Он может оставаться в этом облике до 24 часов. Когда маскировка спадает, пожиратель получает уровень усталости. Чтобы принять другую форму, чудовищу сначала нужно избавиться от усталости. Он может проходить проверку выносливости каждый час, в случае успеха снимая все уровни усталости.
- **Слабость (клинки):** ранения, нанесённые клинковым оружием, не исцеляются при помощи быстрой регенерации.
- **Слабость (расчленение):** если пожирателя разрезать на куски и закопать каждый в освящённой земле, то этой твари придёт конец.
- **Ужас (–2):** каждый, кто видит пожирателя грехов в его истинном обличье, должен пройти проверку храбрости (–2).

ПОЛЗУЧАЯ ШКУРА

Без человека-хозяина ползучая шкура — извивающийся кусок человеческой кожи. Поверхность шкуры практически не повреждена, не считая разреза вдоль позвоночника и отсутствия какой-либо кожи выше шеи. Эти чудища — творение могущественных и тёмных культов. Для создания ползучей шкуры обладающий необходимыми знаниями чёрный маг должен заживо освежевать согласного на это члена культа, после чего наделяет содранную кожу самостоятельной жизнью.

Несмотря на то что ползучая шкура может сколь угодно поддерживать жизнь в трупе, чудовище всё равно старается как можно скорее найти нового хозяина. В конце концов, приводить в действие труп — задача не из лёгких. Сложно, но возможно уничтожить ползучую шкуру, не навредив при этом хозяину, если перед этим лишить того сознания.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d8, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d6, драка d6, храбрость d8.

Шаг: 2; **защита:** 5; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Дикая карта:** если ползучая шкура подчиняет дикую карту, она сама становится дикой картой.
- **Крепкий:** ползучую шкуру очень сложно прикончить, и она не получает ранений за повторные введения в шок (это не распространяется на её хозяина). Для того чтобы убить чудовище, нужно полноценное ранение.
- **Паразит:** если ползучая шкура окутает жертву, получив подъём при захвате, хозяин должен пройти проверку характера, чтобы избежать подчинения шкуре. Получив контроль, чудовище может применять любой навык жертвы, а также пользуется её физическими характеристиками, повышая их при этом на одну ступень. Жертва ползучей шкуры должна поглощать огромное количество еды, чтобы подпитывать себя и паразита (вдвое больше обычного). Если хозяин получает уровень усталости вследствие голода, ползучая шкура питается его соками, нанося ему

ранение, которое невозможно предотвратить проверкой на прочность.

- **Разделение урона:** весь наносимый хозяину ползучей шкуры урон делится пополам между хозяином и шкурой. Ползучая шкура не может оказаться в шоке, пока у неё есть хозяин.
- **Ужас (–1):** движущаяся без хозяина ползучая шкура вынуждает каждого, кто её увидит, пройти проверку храбрости (–1).
- **Хождение по стенам:** ползучие шкуры без хозяина могут перемещаться по стенам и потолкам с обычным шагом. Они предпочитают падать на жертв сверху (обычно заставая их врасплох).

ПОЛУВОЛК

Индейцы Каскадных гор рассказывают мифы о полуволках — чудовищных зверочеловеках с белоснежным мехом. Согласно легендам, эти создания обитают на безлюдных склонах гор, откуда спускаются лишь для того, чтобы полакомиться свежей человечиной. Полуволки охотятся стаями, отточив искусство коллективной охоты до кровавого совершенства. Эти существа отличаются от оборотней тем, что не могут превращаться в человека — они остаются безжалостными зверями независимо от фазы луны.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, выживание d8, выслеживание d12, драка d10, запугивание d8, лазание d10, маскировка d12, плавание d10, храбрость d10.

Шаг: 10; **защита:** 7; **стойкость:** 6.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Инстинкт хищника:** подобно своим сородичам, полуволки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке волк поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Охота стаей:** полуволки добавляют к проверкам урона модификатор объединения сил.

ПРИЗРАК

Существует множество разновидностей призраков. Полтергейсты любят швыряться чем попало, тени привязаны к конкретным семьям или местам, а фантомы — безумные убийцы.

Ты сам решаешь, какими способностями обладает твой призрак, но вот описания наиболее часто встречающихся.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d10, маскировка d12, метание d12, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 5

Особенности:

- **Бесплотность:** призраки нематериальны и не получают урона от немагического оружия. Магия и зачарованное оружие действуют как обычно.
- **Могильный холод:** призрак может атаковать касанием, нанося 2d6 несмертельного урона. От этого урона защитит только магическая броня.
- **Невидимость:** призраки невидимы, но в любой момент могут стать видимыми (обычно для наведения ужаса). На атаки, направленные на невидимые цели, налагается штраф –6.

- **Ночные кошмары:** хоть призрак и не взаимодействует напрямую с привязывающим его объектом, он может влиять на сны людей в его «владениях». Это действует как изъян ночные кошмары.
- **Полтергейст:** раз в день призрак может поднять бурю из предметов в области, соответствующей крупному шаблону. Буря передвигается на 2d6 клеток в раунд, если призрак того желает. Персонажи в её пределах каждый раунд получают 2d4 урона. Буря длится 2d6 раундов. Не забудь держать длительность в тайне от игроков.
- **Слабость (экзорцизм):** обряд изгнания избавит дух от страданий. Кроме того, большинство призраков успокоится, если герою удастся устранить или исправить причину, по которой они были вынуждены задержаться в мире живых. Это может быть любое поручение, начиная с отмщения за их смерть и заканчивая возвращением останков семье призрака.
- **Ужас (разное):** каждый, кто увидит призрака, должен пройти проверку храбрости. Штраф на эту проверку может варьироваться от 0 до –2.
- **Устрашение:** призрак может принять свою самую жуткую форму, вынуждая всех очевидцев пройти вторую проверку храбрости (–2).
- **Якорь:** некоторых призраков что-то привязывает к миру живых. Удерживать их может здание, поле битвы, бренное тело либо иное место или человек, который имел значение в минувшей жизни. Такие духи не могут уходить от объекта привязанности дальше чем на милю, но, если он переместится, призраки переместятся вместе с ним.

ПРОЖОРА

Эти рыбы похожи на своих южноамериканских родственников — пираний. В длину они вырастают от трёх до четырёх дюймов, их чешуя отливает ярко-красным, а хищные пасти с выпирающей нижней челюстью усеяны множеством мелких зубов.

С оглашения Судного дня эти маленькие хищники могут жить как в пресной, так и в солёной воде, и они спокойно перемещаются из одной среды обитания в другую. Прожоры собираются в косяки по три сотни и более особей, и в некоторых водоёмах могут таиться тысячи этих тварей. Любое животное, вступающее в подобные воды, проживёт лишь несколько мгновений до того, как кровожадные рыбы обдерут с него всю плоть.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d10.

Навыки: внимание d4.

Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Стая:** +2 к защите. Стая прожор занимает площадь, соответствующую большому шаблону. Колющие и режущие атаки не наносят ей урона, площадные атаки работают как обычно. Так как прожоры — водные существа, им наплевать на дробящие атаки и попытки растоптать их или ударить голыми руками.
- **Укусы:** стая прожор наносит 2d6 урона в раунд всем в пределах большого шаблона.
- **Упорство:** если стая прожор получает ранение, она делится на две стаи поменьше размером со средний шаблон, имеющие стойкость 5. Если ранить одну из этих стай, то она делится на две поменьше размером с малый шаблон. Стойкость маленьких стай не меняется, оставаясь равной 5.

ПСЫ ГАВРИИЛА

Псы Гавриила (также известные как габбе брехт и баргесты) — чудища, тесно связанные с ведьмами, оборотнями или другими людьми, способными менять обличье. Эти огромные чёрные псы похожи на мастифов, в зрачках которых сверкают алые искры, а из их глоток исходит приглушённый рык.

Псы Гавриила практически всегда служат предвестниками более могущественного зла. Несмотря на то что другие существа могут их видеть, только их цель подвержена прокля-

тью адских псов. Чудовища очень редко нападают в открытую. Если им приходится сражаться, они оповещают о битве леденящим кровь воем, после чего используют свои внушительные клыки.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: выслеживание d12, драка d8, запугивание d10, маскировка d8, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 7.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Вой:** в качестве действия псы Гавриила могут пройти проверку запугивания, направленную на каждого в пределах слышимости.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Устойчивость (немагическое оружие):** псы Гавриила получают половину урона от немагического оружия.
- **Проклятье:** псы Гавриила призываются, чтобы выследить определённую цель. Когда жертва видит псов, она тут же получает изъян ночные кошмары, исчезающий со смертью повелителя псов. Убийство самих псов никак не влияет на проклятье.
- **Слабость (святая вода):** пинта святой воды наносит псу Гавриила 2d6 урона.
- **Слабость (серебро):** псы Гавриила получают обычный урон от серебряного оружия.
- **Ужас:** каждый, кто увидит псов Гавриила, проходит проверку храбрости.

ПУГАЛО

Пугала рождаются, когда Жнецы оживляют обычное огородное чучело, наполняя его желанием пугать не только ворон, но и кого-то посерьёзнее. Эти чудовища проявляют активность по ночам во время посевного периода, днём прикидываясь обычными огородными пугалами.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5.

Снаряжение: серп (сила+d4), коса (сила+d8, защита –1, дальность 1, двуручное).

Особенности:

- **Бесстрашие:** пугало не восприимчиво к страху и запугиванию.
- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в голову).
- **Бессмертие:** если пугало уничтожено любым способом помимо описанного в разделе слабости, оно вернётся к жизни ближайшим вечером.
- **Порождение:** как только пугало заберёт чью-то жизнь, оно может породить потомство. У него на животе начинают рядами расти семена (внешне напоминающие огромные чёрные зёрна кукурузы), по одному за каждую жертву. Семена готовы к посадке примерно через месяц, когда они вырастают до размеров кулака. Когда пугало сажает эти семена на своём поле, на следующую ночь из них вырастают пугала поменьше, называемые полевыми охотниками.
- **Слабость (огонь):** огонь — это единственная слабость пугала, воспользовавшись которой, его можно уничтожить.
- **Ужас:** каждый, кто видит пугало, слезающее с шеста, не говоря уже об атакующем кого-то, должен пройти проверку храбрости.

Полевой охотник

Полевой охотник быстро вырастает в существо примерно двух футов в высоту с острыми когтями, тощим телом из переплетённых кукурузных листьев и зловеще ухмыляющейся головой-тыквой. Если эта тварь забирает чью-то жизнь, она покидает своё родное поле в поисках поля с обычным пугалом. Когда подходящее место обнаружено, полевой охотник укрывается в пугале и превращает его в новое полноценное чудовище.

Если пугало уничтожено и хоть кто-то из полевых охотников выжил, первый забравший чью-то жизнь охотник может заселиться в новое пугало, поставленное на этом поле, наследуя землю своего создателя.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Бесстрашие:** полевой охотник не восприимчив к страху и запугиванию.
- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак (кроме атак в голову).
- **Когти:** сила+d4
- **Размер –1:** полевые охотники достигают около 2 футов в высоту.
- **Уйти в землю:** потратив 3 клетки шага, охотник проваливается в землю под собой. Следующим действием он может появиться где угодно на этом же поле. Охотник способен возникнуть из-под земли рядом с героем и атаковать его. Жертве придётся пройти проверку внимания. При провале полевой охотник застаёт персонажа врасплох. Герои наготове замечают охотника без проверок.

ПУСТЫННАЯ ТВАРЬ

Пустынные твари — отвратительные чудища, прячущиеся под толщей песков Юго-запада. Они медленно перемещаются под поверхностью земли, охотясь на людных дорогах или у мест водопоя животных. Когда незадачливый путешественник проходит мимо, тварь хватает его за ноги или копыта длинными щупальцами, после чего затягивает жертву в свою округлую пасть.

Пустынные твари могут почувствовать приближение добычи с расстояния в 25 клеток, успешно пройдя проверку внимания (против маскировки, если герои пытаются остаться незаметными). Когда жертва оказывается в области досягаемости его десятиярдовых (5 клеток) щупалец, чудовище атакует.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d12+2, выносливость d12.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d12+2.

Шаг: 2; **защита:** 6; **стойкость:** 13+2.

Особенности:

- **Броня:** +2 на погружённом в песок теле.
- **Круговой захват:** пустынная тварь может без штрафов попытаться одновременно схватить до восьми врагов на расстоянии до 5 клеток от себя.
- **Пасть:** сила+d10, ББ 3.
- **Размер +5, крупный:** огромная масса пустынной твари спрятана под песком.
- **Цепкие щупальца:** при успешной встречной проверке силы пустынная тварь притягивает жертву на одну клетку ближе к своей пасти. Каждый подъём при проверке увеличивает дистанцию притягивания на одну клетку. Если жертва выигрывает проверку с подъёмом, то ей удаётся высвободиться. Стойкость каждого щупальца равна 9, после одного ранения, оно считается отрубленным. Этот урон никак не влияет на тварь в целом.

ПЫЛЬНИК

Эти существа выглядят как тощие, оголодавшие кролики или другие зверушки, хорошо сливающиеся с окружающей местностью. На Таинственном Западе внешность бывает обманчива, и пыльники — не исключение. По существу, это милейшие зверьки-убийцы Таинственного Запада.

Пыльники живут лишь в самых негостеприимных и засушливых местах, где они поджидают доверчивых путешественников, чтобы те посмотрели в их грустные щенячьи глазки и сжалились над бедняжками. Живут они, высасывая воду из других существ. Те, кто переживает встречу с пыльниками, потом считают, что в пустынях не было бы так сухо, если бы не эти злобные пушистики.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, выслеживание d10, драка d6, маскировка d10, убеждение d12, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Черты: бдительность, стремительность.

Особенности:

- **Обезвоживание:** при успешной атаке касанием пыльник пытается лишить жертву влаги. Для этого он и его цель проходят встречную проверку внимания. Если жертва проигрывает, она получает уровень усталости от жажды. От жертвы, умершей таким образом, остаётся лишь иссохшая оболочка. Эту способность также можно использовать, чтобы поглощать водяной пар из воздуха, в час уничтожая до 4 кварт воды. Меченые невосприимчивы к этой способности пыльников.
- **Размер –2, мелкий:** внешне пыльники — обычные мелкие зверюшки, например, кролики.
- **Слабость (вода):** это странно, но пыльники очень уязвимы к воде. Она обжигает их подобно пламени, нанося 2d4 урона при попадании на шкуру. Погружение в воду мгновенно убивает пыльника.
- **Чутьё на воду:** пыльники чувствуют присутствие воды в радиусе мили от их местоположения и могут пройти проверку выслеживания, чтобы попытаться обнаружить источник.

ПЫЛЬНЫЙ ДЬЯВОЛ

Пыльные дьяволы — безжалостные убийцы, обитающие в пустынях на юго-западе материка. Выследив добычу, они создают вокруг себя вихрь, после чего вылезают из укрытия и нападают. В бою пыльные дьяволы поднимают возле своих жертв песчаную бурю, вращаясь вокруг них своими гибкими змеиными телами. Они наносят удары из центра своих пылевых вихрей, прячась от встречных атак за непроглядной пеленой песка.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d4, сила d12+2, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d12.
Шаг: 12; **защита:** 8; **стойкость:** 6
Особенности:

- **Вихрь:** пыльный дьявол занимает пространство, равное среднему шаблону. Персонажи, находящиеся в пределах шаблона или рядом с ним, каждый раунд подвергаются атаке со стороны хлещущих костяных шипов и получают урон, равный силе дьявола. Находящиеся в пределах шаблона персонажи ослеплены (штраф –4), если не носят защитных очков или чего-то подобного.
- **Отражение:** на попытки застигнутых смерчем персонажей атаковать пыльного дьявола налагается штраф –2 из-за его тонкого змеевидного тела и быстрых движений. Если при проверке дистанционных атак герой сталкивается с осложнением, то пули или стрелы рикошетят от поверхности вихря, поражая случайную цель по правилам невинных жертв.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность пыльного дьявола, получает +2 к шагу.

РЕПЛИКАНТ

По сути своей, эти чудовища — разновидность разумной растительной жизни. Ещё ростком репликант устанавливает психическую связь с ближайшим человеческим разумом, после чего начинает расти. Поначалу это безликий и бесполый гуманоид, но по мере развития перенимает мельчайшие подробности внешности жертвы. Есть, правда, одно отличие: раны репликантов не кровоточат. Вместо этого из их ран сочится густой белый сок.

Сразу после «рождения» репликант должен установить с жертвой физический контакт, чтобы получить доступ к её личности и воспоминаниям. Обычно они проделывают это, когда их цель спит. Получив нужную ему информацию, репликант может практически в точности копировать поведение своей жертвы. Близкие друзья или родственники заметят странности и небольшие несоответствия в поведении двойника, успешно пройдя проверку внимания (–4). К счастью, репликанты медленно размножаются. Каж-

дое чудовище может произвести семя лишь раз в месяц. Этих монстров обычно обнаруживают куда раньше, чем они успевают захватить поселение, и именно этого и добиваются Жнецы. В конце концов, им ни к чему городок, населённый множеством разумных растений, а городок, населённый несколькими разумными растениями и целым полчищем параноиков, — лучше стократ.

Характеристики: ловкость d4*, смекалка d8, характер d10, сила d4*, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d4, маскировка d4 (до кражи воспоминаний).

Шаг: 4*; **защита:** 4*; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Голем:** +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам.
- **Дикая карта:** если жертва репликанта была дикой картой, то он сам становится дикой картой.
- **Крепкий:** не получает ранений при повторном введении в шок.
- **Похищение воспоминаний:** когда росток репликанта становится полноценной особью, он использует свой зачаточный интеллект и моторику, чтобы найти свою жертву и прикоснуться к ней. После пяти минут физического контакта и успешно пройденной встречной проверки характера репликант получает все навыки, физические черты и изъяны персонажа, а жертва умирает. Значения параметров чудовища, отмеченные звёздочкой, заменяются на значения параметров цели. Репликант не может украсть навыки, связанные со смекалкой, а также черты мистического дара, но старательно пытается изображать их наличие. Если ему не удаётся украсть воспоминания выбранной им жертвы в течение 24 часов, чудище растекается лужицей зелёной слизи.

РЕЧНОЙ ЛЕВИАФАН

Речной левиафан, иногда называемый «речным дьяволом», — осьминог, превращённый Жнецами в чудовище с сорокафутовой головой и щупальцами, длина которых достигает двадцати футов. Большую часть времени этот монстр покоится на дне реки, простирая щупальца вверх, чтобы подловить неосторожную добычу. В поисках пищи левиафан изредка всплывает на поверхность, иногда используя в качестве импровизированного панциря массивную конструкцию вроде остова затонувшего корабля.

Охотится ли левиафан или же сидит в засаде, начинает бой он всегда с атаки длинными щупальцами. На деле, многие жертвы чудовища даже и не видят ничего, кроме щупалец, принимая их за чёрных безглазых змей. Схваченные щупальцами бедолаги, пережившие первый удар, могут мельком увидеть огромное туловище левиафана за мгновение до того, как монстр отправит их к себе в пасть.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d12, сила d12+4, выносливость d12+4.

Навыки: внимание d6, драка d12, маскировка d8, храбрость d12.

Шаг: 0; **защита:** 8; **стойкость:** 19+5.

Особенности:

- **Броня +5:** остов корабля или каркас ушедшего под воду здания.
- **Водный:** шаг 12.
- **Пожиратель:** получив подъём при атаке щупальцем, левиафан захватывает свою цель. У жертвы есть два раунда, чтобы высвободиться, прежде чем монстр заглотит её живьём. Герои, затянутые под воду, должны каждый раунд проходить проверку выносливости и в случае провала начать тонуть. Бедолаги, попавшие в желудок левиафана, каждый раунд получают 2d6 урона от желудочного сока. В случае смерти левиафана проглоченные им жертвы, вероятнее всего, утонут, если успешно не пройдут проверку ловкости, чтобы сбежать из утробы мёртвого чудища.
- **Размер +9, гигантский:** головы этих чудовищ достигают 40 футов в поперечнике, а длина щупалец составляет 20 футов. Тяжёлая броня. Одним ударом щупальца левиафан не может обрушить на противников всю свою массу, бу-

дучи существом водным. К проверке урона прибавляется лишь половина его размера.

- **Ужас (–2):** речной левиафан вынуждает каждого, кто его увидит, пройти проверку храбрости (–2).
- **Щупальце:** сила+d10, дальность 10.

РОГАТЫЙ ЗМЕЙ

Брюхо рогатого змея покрыто иссиня-чёрной чешуёй, а остальная поверхность его тела отливает всеми оттенками зелёного и синего. Голова змея по форме напоминает голову гремучей змеи или водяного щитомордника за одним исключением: от макушки и до основания шеи чудища проходит ряд маленьких костяных рожек. По бокам этого гребня располагаются два длинных острых двухфутовых рога.

Эти существа живут в глубоких реках юго-запада, поджидая под водой добычу, пришедшую на водопой. Когда змей нападает, он молниеносно вонзает в жертву ядовитые клыки, после чего сковывает беднягу удушающими кольцами своего тела, чтобы добыча не дёргалась, пока чудовище пирует. Рогатый змей иногда охотится вне своей обычной среды обитания с помощью способности менять форму, но если его маскировка будет раскрыта, он возвращается в своё истинное обличье и пытается сбежать. Загнанный в угол змей никогда не сдастся без боя.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d10, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Водный:** шаг 6.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Превращение:** змей владеет силой превращение, которую активирует проверкой характера без затрат пунктов силы. Он способен принять обличье любого существа, которого пожрал в течение последних 24 часов. По истечении этого времени змей уже не сумеет превратиться в двойника своей жертвы, но может продолжать оставаться в этой форме, если принял её до истечения этого срока.

- **Рога:** сила+d6.
- **Удушение:** получив подъём при проверке атаки, змей может обвить жертву своим телом. Чудовище тут же наносит добыче сила+d8 урона, продолжая ранить её каждый раунд до тех пор, пока жертва не освободится согласно правилам по захватам из книги «Дневник авантюриста».
- **Яд (–2):** герой, получивший ранение от зубов змея, должен пройти проверку выносливости (–2). При успехе цель получает уровень усталости, который исчезает через час отдыха. Провал означает, что укушенный теряет сознание на d4 часов.

РУДНЫЙ ПРИЗРАК

Бывает так, что подхвативший рудную лихорадку человек не находит покоя даже после смерти. По неизвестным науке причинам (а точнее, Маршал, по твоему решению!) иногда в момент гибели душа несчастного не отлетает к Создателю, а перерождается в ужасающее потустороннее создание — рудного призрака. Отныне эта бестелесная тень будет скитаться по тоннелям и пещерам, выискивая новых жертв, чтобы убить их и сделать себе подобными. Говорят, в глухих уголках Лабиринта можно найти несколько заброшенных шахт, буквально кишащих этими кошмарными тварями.

Рудные призраки — крайне опасные противники: от их атак сложно защититься, а навредить им способно далеко не всякое оружие. Среди шахтёров ходят легенды, что убить тако-

го врага можно только серебряной или золотой пулей. Увы, однозначного подтверждения этим легендам никто до сих пор не отыскал.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, запугивание d8, маскировка d12+4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Особенности

- **Бесплотность:** рудные призраки являются бесплотными существами, и нанести им урон можно только с помощью магии.
- **Дальность +1:** рудный призрак может вытягивать свои конечности довольно далеко.
- **Обращение:** душа любого, кто погиб от рук рудного призрака с вероятностью 50% канет в ту же бездну, что породила его убийцу, и восстанет новым призраком под контролем Маршала в течение d6 раундов.
- **Когти:** сила+d4.
- **Призрачное касание:** от атак рудного призрака защищают только магические доспехи. Если использована призрачная руда или ее стружка, как в стандартном бронежилете, он будет защищать как обычно.
- **Слабость (сокровища недр):** рудный призрак получает обычный урон от оружия (или пуль), изготовленных из призрачной руды, серебра, золота или других ценных металлов.
- **Тень:** в условиях сумрака или более низкого освещения рудный призрак может с вероятностью 50% стать невидимым, как при воздействии одноименной силы.
- **Ужас:** рудные призраки являются жуткими существами, один вид которых может вызывать трепет.

САСКВОЧ

Рост сасквочей обычно колеблется между семью и восемью футами, а тела их покрывает густой мех. В остальном они сильно напоминают пещерных людей. Больше о сасквочах можно узнать в описании Великого северо-запада.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d12+1, выносливость d12.

Навыки: внимание d10, выживание d8, выслеживание d10, драка d8, запугивание d8, знание (Каскадные горы) d12, лазание d8, лечение d6, маскировка d10, метание d6, плавание d8, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 9.

Снаряжение: сасквочи иногда используют заточенные палки (сила+d4, дальность 1, защита +1) для ловли рыбы или самозащиты, а также в крайнем случае кидаются тяжёлыми камнями (3/6/12, 2d6).

Особенности:

- **Размер +1:** прозвище сасквочей среди бледнолицых — «бигфут» — не просто так переводится как «большая нога».

СЕДЕЛЬНАЯ КОЛЮЧКА

Размером седельные колючки смахивают на грецкий орех, из которого, точно из конского каштана, во все стороны торчат бурые иглы. Они достаточно легки для распространения с помощью ветра, из-за чего их можно встретить практически повсеместно.

Острые шипы впиваются в руку всякого, кто попытается раздавить колючку. Через иглы под кожу бедолаги попадают капли яда, вызывающие опухоль и нарывы, которые беспокоят беднягу в течение нескольких дней. Сами колючки вряд ли заставят кого-то намочить штаны, но последствия их укуса — вполне. Используй их, чтобы добавить в историю толику юмора, а также чтобы подстроить героям какие-нибудь особые неприятности, — например, заставить колючку ужалить стрелка в руку за день до дуэли. Кроме того, удирая от толпы крестьян с вилами и факелами, не очень-то радуешься тому, что твоя лошадь еле стоит на ногах или же твой указательный палец не может толком спустить курок.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Шаг: 1; **защита:** 2; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Невосприимчивость (колющее и режущее оружие):** из-за её размеров седельную колючку невозможно ранить режущим или ко-

лющим оружием. Магия и дробящее оружие действуют как обычно.

- **Размер –2, мелкий:** диаметр седельных колючек не больше дюйма.
- **Размножение:** оказавшись в шоке, седельная колючка создаёт d4 себе подобных, каждая из которых с вероятностью в 50% прицепится к цели, находящейся на соседней с ними клетке. Ранение приводит к гибели твари.
- **Яд:** в ладонь персонажа, голыми руками коснувшегося седельной колючки, вонзаются иглы. Бедняга должен пройти проверку выносливости, в случае провала на d4 дней на все действия, требующие использования ужаленной части тела, налагается штраф –1. К примеру, распухшая рука влияет на проверки драки, стрельбы и метания. Множественные раны налагают суммирующиеся штрафы.

СИРЕНА

Сирены — двадцатипятифутовые рыбы с плоскими телами и пастями, полными острых зубов. Изо лба сирены растёт длинный, подобный фонарю глубоководного удильщика, отросток толщиной в четыре дюйма, который она вводит в основание черепа человеческого трупа. С помощью этой приманки рыба-убийца привлекает добычу — других людей — достаточно близко, чтобы напасть. Сирена обладает ограниченным контролем над телодвижениями приманки, но может заставить её издавать звуки вроде воплей, неразборчивых криков и монотонного пения. Эти чудища встречаются только в солёной воде, чаще всего — в Великом лабиринте.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, драка d8, маскировка d8, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 0; **защита:** 6; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Водный:** шаг 10.
- **Зубы:** сила+d10.
- **Приманка:** сирена может использовать свой навык убеждения только через управление приманкой. Персонаж, успешно прошедший встречную проверку внимания, понимает, что что-то здесь не так. Сирена может использовать навык драки, чтобы сражаться с помощью приманки, но, в отличие от сирены, у приманки сила d6.
- **Размер +5, крупный:** сирены — гигантские плотоядные рыбы.
- **Ужас:** каждый, кто осознаёт, что бедолагой-утопающим, которого они приплыли спасать, на самом деле движет скользкое щупальце, должен пройти проверку храбрости.

СКОП

Скоп (сокращение от «скопление») — несколько трупов, соединившихся в единую кошмарную массу и оживлённых одним особенно могущественным маниту. В теле твари отчётливо видны части отдельных тел, но сами трупы нераздельно срослись воедино. Для создания скопа нужны хотя бы два трупа. Один мертвец, в котором содержится основная часть силы маниту, должен быть относительно неповреждённым, но к состоянию других составляющих скопа злой дух не особенно придирчив.

Многие скопы состоят не из двух, а из куда большего количества трупов, обычно появляясь на полях недавней битвы. Ещё более жутким это чудище делает его способность присоеди-

нять к себе дополнительные трупы, что увеличивает его силу и массу.

Скопы используют свои многочисленные конечности и любое попавшееся под руку оружие, чтобы истреблять всё живое на своём пути. Они стараются присоединять к своей массе новые тела при любой возможности.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d10, драка d8, запугивание d6, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9.

Снаряжение: скопы могут использовать столько предметов оружия, сколько у них в общей сложности рук.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d4. Сила зависит от количества трупов, из которых состоит существо.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (см. слабость).
- **Размер +1:** самые маленькие скопы представляют собой два сросшихся трупа.
- **Сбитый прицел:** скопы могут использовать огнестрельное оружие, но на их проверки стрельбы налагается штраф –2 из-за хаотичного движения конечностей.
- **Скоп:** потратив раунд, чудовище может присоединить к своей массе труп. За каждое мёртвое тело после второго сила и выносливость скопа повышаются на одну ступень. Кроме того, его размер увеличивается на 1. Чудовище не получает штрафов за несколько действий до тех пор, пока количество совершённых им в раунд действий не превышает количество трупов, из которых он состоит. Скоп может вобрать в себя вплоть до 10 тел (сила и выносливость d12+6, размер +9, стойкость 22).
- **Слабость (голова):** атаки, направленные на основную голову скопа, наносят +2 урона. Проверка внимания с суммирующимся штрафом –1 за каждое состоящее в скопе тело позволяет выявить, какая из множества голов — основная.
- **Ужас (–2):** каждый, кто увидит скопа, должен пройти проверку храбрости (–2).

СТЕНОЛАЗ

Стенолазы — хищники, поджидающие добычу на отвесных склонах плоскогорий. Завидев проходящего внизу неосторожного путника, они быстрее ветра спускаются с утёса и наносят молниеносный удар.

До нападения стенолазы хранят гробовое молчание. В бою они издают свистящий звук, подобный шипению разозлённой змеи.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d10, маскировка d12.

Шаг: 10 (d10); **защита:** 7; **стойкость:** 6+2.

Черты: стремительность.

Особенности:

- **Броня +2:** плотные чешуйчатые шкуры.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Разгон:** в первый раунд боя стенолазы на огромной скорости сбегают с высоких скал, получая +2 к атаке и урону.
- **Хождение по стенам:** стенолазы с лёгкостью передвигаются по хоть сколько-то шершавым вертикальным поверхностям, в раунд проходя количество клеток, равное шагу. Кроме того, они умеют ползать по потолкам с вдвое меньшей скоростью.

СТЕПНОЙ КЛЕЩ

Степные клещи — бич Высоких равнин. Эти жуткие кровососы живут в подземных норах и, по слухам, подчиняются одной-единственной огромной матке, властвующей над гнездом.

Учуяв добычу, степные клещи выползают из своих нор и как можно быстрее пробираются через высокую траву к своей жертве. Они могут почувствовать вибрацию от шагов человека с пятидесяти ярдов, лошади — со ста, от колёс экипажей — с двухсот.

Степные клещи прыгают на лицо и, разомкнув губы жертвы передними лапами, заползают ей в глотку. Проникнув внутрь, тварь впивается во внутренности жертвы острыми

крючьями конечностей, после чего начинает пить кровь. Чем крупнее становится клещ, тем более ухудшается состояние хозяина. Несколько дней спустя тварь разрывает грудную клетку жертвы, после чего выбирается из глотки или желудка.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d10, драка d10, маскировка d10.

Шаг: 6; **Защита:** 7; **стойкость:** 2+1.

Особенности:

- **Броня +1:** степные клещи покрыты прочным хитиновым панцирем.
- **Крючья:** получив подъём при атаке, степной клещ заползает в глотку жертвы. Каждый час бедолага должен проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости. Если таким образом герой оказывается при смерти, это означает, что клещ достаточно вырос, чтобы вырваться из грудной клетки жертвы в потоке крови и таким образом убить жертву.
- **Размер –2, мелкий:** размерами степные клещи не превосходят мужской кулак.
- **Слабость (касторовое масло):** единственный известный способ извлечь клеща из его хозяина — залить жертве в глотку полпинты касторового масла. Чтобы удержать это в себе, хозяин должен пройти проверку выносливости (–2). При успехе клещ вылезает у него изо рта и легко может быть раздавлен.

Молодняк степных клещей

Молодые клещи живут на брюшке матки или в центральном отсеке гнёзда, пока не вырастут в полноценных особей. Когда матке что-то угрожает, она созывает рой молодняка, чтобы тот вступил в бой с незваными гостями.

Молодняк ничем не отличается от более крупного клеща, не считая того, что ему куда проще забираться в горло какому-нибудь бедолаге.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, маскировка d12.

Шаг: 5; **защита:** 8; **стойкость:** 5+1.

Особенности:

- **Броня +1:** молодняк покрыт прочными панцирями.
- **Крючья:** раз в раунд рой молодняка может пройти проверку драки против одной цели в пределах соответствующего шаблона. Эта атака не наносит урона, но в случае успеха позволяет одному клещу заползти в глотку жертвы. После этого каждый час бедолага должен проходить проверку выносливости, в случае провала получая уровень усталости. Если из-за этой усталости герой умирает, из его нутра в кровавом потоке вырывается теперь уже взрослый степной клещ.
- **Разделение:** по приказу матки молодняк может разделиться на два роя поменьше, каждый размером с малый шаблон. Их стойкость равна 3+1.
- **Рой:** защита +2. Рой молодняка покрывает площадь, соответствующую среднему шаблону. Колющее и режущее оружие не наносит рою вреда. Атаки по площади работают как обычно. Кроме того, персонаж может топтать клещей, каждый раунд нанося урон, равный силе.

- **Слабость (касторовое масло):** герой, проглотивший степного клеща, может выпить полкварты касторового масла, успешно пройдя проверку выносливости, чтобы не вернуть всё обратно. Успех убивает мерзкую тварь.
- **Укусы:** рой молодняка покрывает укусами всех врагов в пределах среднего шаблона, нанося 2d4 урона каждый раунд.

Матка степных клещей

Матка степных клещей живёт в центральном отсеке гнезда. Эта нора обычно достигает больше 20 футов в диаметре, но ширина ведущих к ней тоннелей не превышает двух. Матку кормят обрюзгшие от крови трутни, добывающие пищу на поверхности. Новые матки получаются из рабочих особей, когда предыдущая умирает, либо же когда особь оказывается достаточно далеко от колонии, чтобы основать новую.

При условии, что матка получает достаточно крови, она откладывает сотни яиц и выводит множество молодняка — за один раз хватает на рой, а иногда и на два. Она использует молодняк для самозащиты, ввязываясь в битву лишь в крайнем случае. Матка слишком жирная, чтобы протиснуться кому-нибудь в глотку, поэтому она использует крючья, чтобы раздирать плоть врага.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, храбрость d10.

Шаг: 3; **защита:** 7; **стойкость:** 4+1.

Особенности:

- **Броня +1:** матка покрыта крепким панцирем.
- **Коллективный разум:** матка может управлять всеми степными клещами в пределах ста ярдов, направляя и согласовывая их охотничью деятельность и защиту гнёзда. Это позволяет степным клещам увеличить обычное преимущество от объединения сил до максимума +6 вместо +4.
- **Крючья:** сила+d8. Получив подъём при атаке, матка захватывает свою жертву. Пока та не высвободится, чудовище наносит урон каждый раунд, включая первый.
- **Размер –1:** размером с небольшую собаку.

Стрекотач

Стрекотач — весьма редкий (и слава Богу) родственник обыкновенной цикады. Обычно этот жук хранит молчание, но в период размножения он испускает ужасный отрывистый шум, привлекающий особей противоположного пола. К сожалению, немногие существа помимо стрекотачей могут вынести этот шум, покрывающий огромный диапазон частот на невозможной громкости.

Пронзительный брачный клич стрекотача не даёт спать никому на много миль вокруг. В городах, страдающих от нашествия стрекотачей, начинается столпотворение — не имея возможности выспаться, люди становятся раздражительными и скорыми на расправу. Стрекотач — подлая мелкая тварь, обожающая прятаться в труднодоступных местах. Если на него напасть, жук издаёт очередной звук, из раздражающего делая его смертельным. Обычно эти насекомые находят себе пару в течение одного месяца. Когда эта тварь наконец-то затыкается, во всех городах в округе уже пролито немало крови из-за влияния мерзопакостной букашки.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d4.

Навыки: внимание d8, драка d4, маскировка d12, храбрость d6.

Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 2.

Черты: шестое чувство.

Особенности:

- **Жвала:** сила.
- **Звуковой удар:** потревоженный стрекотач вынуждает всех в пределах большого шаблона с центром на жуке пройти проверку характера и в случае провала получить 2d4 урона. Этот урон наносится звуковыми волнами и игнорирует любую броню (однако плотно залепленные воском уши понижают урон до d4). Если стрекотача оставить в покое на раунд, он вернётся к своему раздражающему (но не наносящему урон) звуковому фону.
- **Звуковой фон:** всё в пределах пяти миль дрожит и вибрирует, не давая спать даже глухим. Только обладатели ушных затычек или изъяна тугой на ухо могут попытаться уснуть (каждый час проходя проверку ха-

рактера со штрафом –4). Каждую бессонную ночь персонаж получает уровень усталости от недосыпа, который снимается ночью крепкого сна. Если из-за этой усталости герой оказывается при смерти, он чертовски устал и засыпает буквально на ногах в какой-то момент на следующий день. Наконец, всё стекло в 10 ярдах от стрекотача разлетается вдребезги (включая посуду!).

- **Полёт:** шаг 20.
- **Размер –2, крошечный:** стрекотач — крошечное насекомое. Из-за его размеров на атаки против стрекотача налагается штраф –4.

СТУКАНЕЦ

Эти плотоядные чудовища прячутся в недрах шахт, ночью повреждая рельсы вагонеток, сваи и другие важные конструкции. После отбоя шахтёры и караульные иногда слышат в глубине топот и шум снующих существ. Если чудищам удаётся устроить обвал, они пожирают запертых в шахте старателей, убивая их поодиночке, когда те ослабевают от нехватки пищи и кислорода.

Стуканцы преимущественно обитают в золотых и серебряных шахтах, но нередко забредают и в месторождения призрачной руды. Обычно они не вмешиваются в операции по добыче камня призраков, хоть ими и движет инстинкт самосохранения, а не осознание важности этого минерала для Жнецов. Один лишь слух о стуканцах может поднять уровень страха в шахте практически за день.

Внешне стуканцы напоминают трёхфутовых гуманоидов с непропорционально крупными головами. Они постоянно горбятся, у них тёмно-серая кожа и чёрные глаза размером с плошки. На их руках всего по три пальца, и все они оканчиваются острыми когтями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d10, выслеживание d8, драка d6, лазание d6, маскировка d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Перемещение под землёй:** шаг 4. Стуканцы могут беспрепятственно проходить сквозь землю и камень, не оставляя следов.
- **Размер –1:** заметно меньше людей.
- **Слабость (свет):** за каждый раунд, проведённый близ источника света ярче факела, стуканцы получают 2d6 урона. Умершие из-за этого твари быстро истаивают, оставляя позади себя лишь облачко зловонного пара.
- **Темновидение:** видят в темноте как днём.
- **Ужас (–1):** каждый, кто увидит стуканца, должен пройти проверку храбрости (–1).

ТЕХАССКИЙ КИШКОКРУТ

Эти микроскопические поганцы, обитающие в стоячих и грязных водах, — самая коварная и опасная чума Юго-запада. Всякий раз, когда герой пьёт из застоявшегося водоёма в Техасе (критический провал при проверке выживания), он с вероятностью 20% подхватит эту заразу.

Попав в нутро человека, эта зараза присасывается к его кишкам и начинает пить кровь. Через неделю кишкокрут уже достигает размеров домашнего кота. Кроме того, тварь вводит в позвоночник хозяина шипастый отросток, получая ограниченный контроль над его сознанием.

Человек во власти кишкокрута не блещет умом. Паразит может выдавить из него несколько слов и назвать имена его близких друзей, но это потолок его интеллектуальности. Успешная проверка внимания выявляет лишь то, что жертва страдает от какой-то разновидности слабоумия. Кишкокрут может видеть сквозь глаза хозяина, но предпочитает использовать свои, прогрызая отверстие в животе жертвы. Когда это оконце не используется, на брюхе жертвы остаётся длинная, кровоточащая рана.

Единственный способ избавиться от кишкокрута — съесть что-нибудь очень острое (или, в некоторых случаях, насильно накормить этим жертву). Перец халапеньо за несколько минут заставляет погань выползти наружу, по дороге нанося жертве ранение (от которого не помогает проверка на прочность). Кислота — тоже неплохое средство, но в этом случае болезнь лечится убийством пациента.

Взрослый техасский кишкокрут

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4, характер d4, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 3.
Особенности:

- **Заражение:** получив подъём при атаке щупальцами, кишкокрут заражает цель личинкой. Развитие инфекции происходит так же, как если бы жертва подхватила заразу из стоячей воды.
- **Размер –2, мелкий:** это существа размером с кошку.
- **Ужас (–1):** каждый, кто увидит, как из нутра его друга (ну или незнакомца, что немногим лучше) вырывается кишкокрут, должен пройти проверку храбрости (–1).
- **Шипастые щупальца:** кишкокрут может выпускать хлёсткие щупальца из брюха жертвы и наносить ими 2d4 урона.

Техасский кровосос

Эти громадные насекомые (6 дюймов в длину) — гигантские родственники москитов. Кровососы передвигаются роем, нападая на людей и животных, чтобы высосать их досуха. Название «техасский кровосос» указывает на размеры тварей, а не на среду их обитания. Эти мерзкие кровопийцы встречаются вдоль Миссисипи, а также на Восточном побережье. Они предпочитают селиться в болотистой местности, и топи Луизианы для них — идеальное обиталище.

В отличие от их менее крупных сородичей, для выживания кровососам нужно очень много крови, поэтому они сбиваются в достаточно крупные рои для того, чтобы убивать, а не раздражать.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d8.
Шаг: 0; **защита:** 4; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Полёт:** шаг 10.
- **Рой:** защита +2. Поскольку рой состоит из множества мелких существ, колющее и режущее оружие не наносит ему урона. Атаки по площади обсчитываются как обычно.

- **Слабость (огонь):** кровососы не любят огонь и дым, не трогая никого в непосредственной близости от костра или другого источника пламени.
- **Укусы кровососов:** рой кровососов нещадно жалит своих жертв, с каждым укусом выпивая толику их крови. Каждый раунд они наносят 2d4 урона всем в пределах шаблона роя, который может быть любого размера.

Тирантул

Эта внушающая ужас разновидность тарантулов обитает преимущественно в юго-западных штатах Конфедерации. Их отличают уникальные отметины на теле, напоминающие, что интересно, человеческий череп, а также склонность к пожиранию себе подобных, за что жители фронтира ёмко окрестили их «тирантулами».

Известны две стадии развития тирантулов: первая, мало чем отличающаяся от обыкновенного тарантула, и вторая, многократно превосходящая первую размерами. Многие считают маленьких (размером с ладонь) пауков детёнышами. Сбиваясь в стаи, молодые тирантулы способны охотиться на существ куда более крупных чем они сами.

Взрослые тирантулы достигают размеров небольшой собаки. Вырастая, они ревностно защищают свою территорию и охотятся, подстерегая добычу в потаённых норах подобно паукам-ктенизидам. Лишь каннибальские тенденции удерживают этих гигантских членистоногих от завоевания Юга.

Стая детёнышей тирантула

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 4; **стойкость:** 7.
Особенности:

- **Разделение:** детёныши тирантула достаточно хитры, чтобы в случае чего разделиться на две меньших по размеру стаи, занимающие малый шаблон. Стойкость каждой из этих стай равна 5.
- **Стая:** защита +2; невосприимчивость к колющему и режущему оружию. Стая соответствует среднему шаблону. Атаки по площади и дробящее оружие работают как обычно, и, кроме того, персонаж может топтать пауков, каждый раунд нанося им урон, соответствующий значению его силы. От стаи можно оторваться, прыгнув в воду.
- **Укусы:** тирантулы покрывают своих жертв сотнями укусов, каждый раунд нанося 2d4 урона всем в пределах среднего шаблона.
- **Парализующий яд:** тирантулы используют яд для убийства своей добычи. Каждый, получивший ранение от стаи, должен пройти проверку выносливости. Успех означает, что жертва поборола влияние яда, провал — паралич на d6 часов. Яд молодых тирантулов эффективен только в больших количествах: один укус весьма неприятен, но не более.

Крупный тирантул

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d12.
Шаг: 10; **защита:** 6; **стойкость:** 5.
Особенности:

- **Жвала:** сила+2d6.
- **Засада:** взрослые тирантулы охотятся, поджидая жертву в замаскированных норах. Эти убежища можно заметить, успешно пройдя проверку внимания (–4). Тирантул застаёт жертв, не заподозривших неладного, врасплох.
- **Прыжок:** тирантулы могут прыгать на расстояние до 3 клеток, получая преимущество +2 к первой проверке драки за битву.

Гигантский тирантул

Характеристики: ловкость d12, смекалка d8, характер d10, сила d12+8, выносливость d12.
Навыки: драка d12+1.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 16.
Особенности:

- **Жвала:** сила+2d12.
- **Засада:** взрослые тирантулы охотятся, поджидая жертву в замаскированных норах. Эти убежища можно заметить, успешно пройдя проверку внимания (–4). Тирантул застаёт жертв, не заподозривших неладного, врасплох.
- **Размер +8, огромный:** тирантулы на этой стадии развития достигают 20 футов в высоту и 40 в поперечнике. Если им каким-то чудом удаётся пережить юность, именно до таких размеров вырастают эти чудовищные пауки.
- **Ужас:** каждый, кто увидит гигантского тирантула, должен пройти проверку храбрости.

Тоннельная тварь

Тоннельные твари — чудовищные подземные насекомые размером с крупную собаку и похожие на гигантскую многоножку. Сразу под их атрофированными глазами расположены угрожающие жвала, а из каждого сегмента их тела растут четыре когтистые лапы, которые существо использует для перемещения, копания и взаимодействия с разными предметами.

Эти существа встречаются в глубоких шахтах и пещерах Таинственного Запада. Они абсолютно слепы, но обладают чрезвычайно развитым осязанием. Выбирая место обитания, они предпочитают шахты — в пещерах нет аппетитных и сочных старателей!

Новорождённые тоннельные твари безвредны, но спустя месяц их панцири затвердевают, а также у них начинают развиваться ядовитые железы. Они пожирают всё живое, не исключая сородичей, так что старые и крупные особи встречаются очень редко. Взрослые твари также могут прорывать ходы в земле.

Тоннельная тварь, молодая

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d4, лазание d6, маскировка d8, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 4+1.

Особенности:

- **Броня +1:** крепкий панцирь.
- **Жвала:** сила.
- **Откладывание яиц:** на следующий раунд после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, из которых вылупятся детёныши через d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения (–2) и проведя несложную операцию.
- **Парализующий яд (–2):** герой, получивший ранение от жвал твари, должен пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала потерять возможность двигаться на d4 часа.
- **Размер –1:** размерами молодые тоннельные твари не превосходят собак.

Тоннельная тварь, взрослая

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d6, лазание d6, маскировка d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7 (1).

Особенности:

- **Броня +1:** крепкий панцирь.
- **Жвала:** сила.
- **Откладывание яиц:** на следующий раунд после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, из которых вылупятся детёныши через d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения (–2) и проведя несложную операцию.
- **Парализующий яд (–2):** герой, получивший ранение от жвал твари, должен пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала потерять возможность двигаться на d4 часа.

Тоннельная тварь, древняя

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d8 (Ж), характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: драка d8, лазание d4, маскировка d6, храбрость d10.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 12 (2).

Особенности:

- **Броня +2:** крепкий панцирь.
- **Жвала:** сила+4.
- **Откладывание яиц:** на следующий раунд после того, как жертву парализует (см. ниже), тварь откладывает в бедолагу яйца, из которых вылупятся детёныши через d4 часа. Если жертва будет ещё жива в момент рождения выводка, лучше б никому этого не видеть. Хирург может удалить яйца до их созревания, потратив 15 минут, успешно пройдя проверку лечения (–2) и проведя несложную операцию.
- **Парализующий яд (–2):** герой, получивший ранение от жвал твари, должен пройти проверку выносливости (–2) и в случае провала потерять возможность двигаться на d4 часа.
- **Перемещение под землёй:** шаг 2. Крупные тоннельные твари могут проделывать ходы в твёрдой породе. Прокопав тоннель близ персонажа, они проходят встречную проверку маскировки против внимания жертвы, в случае успеха тварь застигает жертву врасплох. Не забудь про штраф за несколько действий, Маршал.
- **Размер +3:** их длина составляет восемь футов.

Уктена

Уктена — тридцатифутовая змея толщиной с древесный ствол. Её голову венчает пара рогов, между которыми сияет небольшой сверкающий кристалл. Шею змеи пересекают семь разноцветных полос по одной на каждый цвет радуги, а под фиолетовой находится её сердце.

Это существо (также называемое унктехи) упоминается в мифах как северных племён Высоких равнин, так и индейцев Юго-запада. Все они боятся её мощи, но практикующие мисти-

ческие искусства иногда охотятся на уктену, чтобы заполучить её уникальный самоцвет.

Кристалл (размером примерно с винтовочный патрон) намертво сидит в черепе уктены. Он связывает змею с Землями Охоты, постоянно подпитывая её мистической энергией. Благодаря ему уктена получает неуязвимость к физическим атакам и способность гипнотизировать людей.

С помощью своего колдовства уктена лишает жертву воли, после чего приказывает ей медленно подойти поближе и позволить себя сожрать.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d10, сила d12+2, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d10, драка d10, запугивание d12, маскировка d10, плавание d12+2.

Шаг: 0; **защита:** 7; **стойкость:** 13.

Особенности:

- **Гипноз:** в качестве действия уктена может попытаться подавить волю каждого, кто в данный момент смотрит на неё. Для этого осуществляется встречная проверка характера. В случае провала жертва оказывается в шоке и медленно приближается к уктене (с вдвое меньшим шагом в связи с шоком). Каждый раунд она может попытаться высвободиться, пройдя встречную проверку характера, но уже со штрафом –2. Если жертва побеждает, то она выходит из шока и может действовать по своему усмотрению.
- **Зубы:** сила+d8.
- **Неуязвимость:** уктена может оказаться в шоке, но не получает урона от магических или обычных атак.
- **Размер +4, крупный:** в длину уктены вырастают более 30 футов.
- **Слабость (сердце):** слабое место уктены — её сердце. Если её удастся поразить в сердце прицельной атакой (–6), уктена получает урон как обычно.
- **Ужас –1:** каждый, кто встречает уктену, должен пройти проверку храбрости (–1).

УПЫРЬ

Упыри — человекоподобные твари примерно пяти футов роста, хоть и выглядят ниже

из-за сутулости и неуклюжей, шаркающей походки. У них трупно-серая кожа, зачастую покрытая язвами и гнойниками.

Упыри питаются мертвечиной. Их устроит любая падаль, но предпочитают они свежее мясо, поэтому нередко встречаются на полях битвы, где порой забирают и тех, кто ещё жив, но слишком тяжело ранен, чтобы сопротивляться.

Эти уродливые твари живут в подземельях группами, а верховодит ими обрюзгший, чудовищный король упырей (дикая карта).

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d4, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, драка d6, маскировка d8, храбрость d4.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Сумеречное зрение:** упыри не получают штрафов за темноту и сумрак. Их глаза мерцают слабым красноватым светом.
- **Слабость (яркий свет):** на все действия упыря, застигнутого светом ярче фонаря, налагается штраф –2.
- **Ужас:** каждый, кто видит упыря, должен пройти проверку храбрости.
- **Яд:** покусанный упырём должен пройти проверку выносливости и в случае провала получить уровень усталости.

ХОДЯЧИЙ МЕРТВЕЦ

Бездарная писанина обычно повествует о ходячих мертвецах как о медлительных и безмозглых. И дураку понятно, что авторы ни разу не встречались с ними вживую. Существа вроде этих не станут переваливаться с ноги на ногу, точно в их гниющих головах нет ни единой мысли.

Эти поганцы хитры и зловредны. Они знают, что люди считают их тупыми и заторможенными, поэтому иногда притворяются такими, чтобы подобраться поближе. И да, кстати, они едят мозги. Вкусные, сочные мозги.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, запугивание d6, стрельба d6.

Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Когти:** сила+d4.
- **Нежить:** +2 к стойкости, +2 при попытке выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона (не считая атак в голову).
- **Слабость (голова):** атакующие ходячего мертвеца в голову (прицельная атака со штрафом –4) получают преимущество +2 к урону, в общей сложности нанося +6.

ЧЕЛОВЕК-С-ШЕСТА

Когда патрули сиу в силу обстоятельств убивают нарушившего границы старателя (обычно после того, как шахтёр выхватит пушку), они передают останки его товарищам. Если же тело никто не забирает, индейцы подвешивают его на шесте вдоль пути, ведущего из Дэдвуда.

Там эти несчастные служат предостережением другим шахтёрам, которые могут последовать их примеру. Сладкий страх, который они порождают, пришёлся по вкусу Жнецам, и те подарили жизнь новому виду чудовищ: людям-с-шеста.

Дождливыми ночами вода размягчает уродливую серую плоть существа, возвращая его к нечестивой жизни. Когда мимо проходит одинокая жертва, чудовище открывает свои мёртвые глаза, его ноги удлиняются и касаются земли, а гибкие руки высвобождаются из пут.

Если людям-с-шеста удаётся поймать несчастного путника, они возводят новый шест и подвешивают беднягу на нём. Жертву настигает мучительная смерть от петли, которую чудища затягивают на её шее.

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d12, маскировка d12.

Шаг: 14; **защита:** 8; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Бесстрашие:** невосприимчивость к страху и запугиванию.
- **Длинноногий:** шаг 14. Долговязые люди-с-шеста весьма быстро шевелят конечностями.
- **Нежить:** +2 к стойкости; +2 при попытке выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона.
- **Опутывание:** люди-с-шеста обычно без труда расправляются со своими жертвами, потому что те себя не помнят от ужаса. Тем не менее если кому-то хватит духу дать отпор, чудовища прибегают к захватам. У пойманной жертвы есть три раунда на то, чтобы освободиться до того, как монстры вздёрнут на шесте её саму.
- **Ужас (–1):** от вида людей-с-шеста кровь стынет в жилах.
- **Трофей:** руки меченого становятся длинными и гибкими по его желанию, добавляя +1 к дальности при использовании любого оружия ближнего боя.

ЧЁРНЫЙ ПОЛК

Полк состоит из вернувшихся из мёртвых солдат, павших с обеих сторон линии Мейсона-Диксона. Их форма черна от их собственной крови. Единственные представители этого подразделения, которые сохранили в каком-то виде свои личности, — это Командир и Горнист, чей сигнал предвещает начало чудовищной атаки.

Во время решающих сражений между Голубыми и Серыми Чёрный полк иногда появлялся, чтобы склонить ход битвы в пользу проиг-

рывающей стороны исключительно для того, чтобы бойня не прекращалась. Теперь, с окончанием войны, Полк нападает на подразделения, пренебрегающие дисциплиной, — не важно, где именно на Диком Западе они находятся.

Мертвецы Чёрного полка предпочитают сражаться скорее жестоко, чем эффективно, идя на штурм со своими ржавыми штыками наперевес. Они безжалостно нападают на своих врагов, но не делают ничего для защиты «союзников».

Общие особенности:

- **Бесстрашие:** члены Чёрного полка не восприимчивы к страху и запугиванию.
- **Нежить:** +2 к стойкости. +2 при попытке выйти из шока. Не получает дополнительного урона от прицельных атак.
- **Неуязвимость:** члены Чёрного полка не познают истинную смерть, до тех пор, пока бушует война. Это включает и партизанские столкновения вроде тех, что случаются в Канзасе каждый день, и стычки между каперами Союза и Конфедерации в Лабиринте. Когда битва подходит к концу, Чёрный полк возвращается в Земли Охоты, пополняя свои ряды погибшими в бою солдатами.
- **Ужас:** каждый, кто сталкивается с представителем Чёрного полка, должен пройти проверку храбрости.

Солдат Чёрного полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8, лазание d8, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Снаряжение: карабин Спенсера (20/40/80, 2d8, ББ 2), штык (сила+d4, сила+d6, +1 к защите, дальность 1, когда прикреплён к винтовке, требует двух рук).

Горнист Чёрного полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d4, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d4, драка d8, лазание d8, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Снаряжение: карабин Спенсера (20/40/80, 2d8, ББ 2), штык (сила+d4, сила+d6, +1 защите, дальность 1, когда прикреплён к винтовке, требует двух рук).

Особенности:

- **Ужасающий рог:** Горнист может дуть в свой рог, вызывая ужас (см. описание силы). У него есть 4 пункта для применения этой силы.
- **Трофей:** любой меченый, поглотивший сущность Горниста, может в дальнейшем пользоваться его ужасающим музыкальным инструментом. Меченый получает 4 пункта силы исключительно для этого.

Командир Чёрного полка

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, запугивание d6, лазание d8, маскировка d8, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8.

Черты: командный голос.

Снаряжение: кольт «Драгун» (12/24/48, 2d6+1, ББ1), сабля (сила+d6).

Особенности:

- **Трофей:** любой меченый, поглотивший сущность Командира Чёрного полка, получает черту командный голос.

ЧИНУК

Чинук — массивное животное, напоминающее покрытую бурыми и чёрными отметинами росомаху. Длинные когти позволяют ему беспрепятственно передвигаться по снегу или грязи. Этот зверь получил своё яркое имя от тёплого ветра, приносящего ранние оттепели на территории Великого северо-запада. Подобно этому ветру, чинук символизирует опасную перемену во временах года. Он впадает в спячку летом, а просыпается поздней осенью. Массивный размер и неуёмный аппетит этого хищника позволяют ему охотиться на любую дичь, встречаемую на Северо-западном побережье Тихого океана — особенно на людей.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d12+2.

Навыки: внимание d6, драка d10, лазание d8, маскировка d10, храбрость d10.

Шаг: 8; **защита:** 7; **стойкость:** 12.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d8.
- **Размер +3:** чинуки достигают размеров взрослого медведя-кадьяка.
- **Управление погодой:** чинук может влиять на погоду в окружающей местности, вызывая бураны или потепление независимо от текущих климатических условий. Герои в радиусе мили от чинука должны успешно пройти проверку выносливости, чтобы не получить уровень усталости от жары или холода согласно правилам из книги «Дневник авантюриста» (соответствующая одежда отменяет проверки). Перемены в погоде проходят через d4 дней и инициируют новые проверки выносливости.

ЧУПАКАБРА

Это чудовище похоже на небольшую обезьяну с массивной головой, длинными руками, короткими ногами, серым или бурым окрасом шкуры. Лапы чудища оканчиваются острыми когтями, а круглый рот усеивает множество зубов. Чупакабры ведут ночной образ жизни, а их большие молочно-белые глаза прекрасно видят в кромешной тьме. Чупакабра (с испанского «сосущий коз») рождается, когда Жнецы находят человека, по собственной воле предавшего члена своей семьи. Эти твари питаются кровью животных (обычно домашнего скота вроде коз), стараясь застигать добычу врасплох. Кроме звериной крови чудища едят нежные части тела вроде глаз и губ и не гнушаются запустить свои длинные руки в глотку животного, чтобы полакомиться и другими «деликатесами».

Характеристики: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8, выживание d6, драка d10, лазание d6, маскировка d12+2, храбрость d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7.

Черты: боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Незримая поступь:** чупакабра не оставляет следов, и все проверки выслеживания, направленные на попытки найти её, проваливаются.
- **Размытые движения:** силуэт твари в движении размывается и смазывается. На атаки, направленные на бегущее чудовище, налагается штраф –2.
- **Сумеречное зрение:** не получает штрафов за сумрак и темноту.
- **Ужас:** каждый, кто увидит эту тварь, должен пройти проверку храбрости.

- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность чупакабры, получает незримую поступь. К сожалению, она постоянно действует вне зависимости от желаний меченого, что может привести к нежелательным вопросам.

ЯДОВИТАЯ ДАМА

Индейские легенды гласят: если женщина убьёт мужчину с помощью яда в пределах Земель сиу (включая Дэдвуд), есть вероятность, что она станет ядовитой дамой.

На первый взгляд ядовитая дама выглядит точно так же, как и при жизни. При ближайшем рассмотрении можно заметить, что её ноги куда мощнее и крепче, чем у обычной женщины. В её голове зияет дыра, через которую видно часть мозга. Это единственное слабое место ядовитой женщины, и, так как увечье сразу бросается в глаза, она обычно прячет его под шарфом или платком.

Сразу после перерождения чудовище получает возможность выковыривать кусочки своего мозга и отравлять ими еду. Таким образом ядовитая дама пытается погубить любого неосторожного путника, который соблазнится предложением отведать домашней кухни. Кухни, блюда которой обычно становятся последними!

Характеристики: ловкость d4, смекалка d12, характер d10, сила d10, выносливость d8.

Навыки: чёрная магия d10, внимание d10, выживание d8, выслеживание d6, драка d6, запугивание d8, маскировка d4, провокация d10, убеждение d8, храбрость d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Силы: доспех, стрела, тьма. **ПС:** 20.

Снаряжение: нож (сила+d4), различные предметы.

Особенности:

- **Неуязвимость:** ядовитые дамы не получают урона от обычных и магических атак, но могут оказаться в шоке.
- **Слабость (затылок):** прицельные атаки в отверстие в черепе ядовитой дамы наносят урон как обычно.
- **Чёрная магия:** ядовитые дамы владеют могущественной чёрной магией, являющейся тёмным отражением знахарства шаманов.
- **Яд:** ядовитая дама может извлекать кусочки своего мозга из отверстия в черепе и использовать их как мощный яд. Каждый, кто съест отравленную пищу, должен пройти проверку выносливости и в случае провала умереть. Даже при успехе герои получают два уровня усталости из-за спазмов и конвульсий, сотрясающих тело.
- **Трофей:** меченый, поглотивший сущность ядовитой дамы, перенимает от чудовища особый химический состав нервных клеток. Нанеся себе ранение, он способен вытащить кусочек своего мозга (обычно через нос), который потом может использовать способом, описанным выше.

ВЫПУСКНЫЕ ДАННЫЕ

Deadlands: Мёртвые Земли

Авторы: Шейн Лэси Хенсли и BD Flory.
Дополнительные материалы: Мэтью Каттер, Саймон Лукас, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Дэйв Блюэр, Пётр Корис, Клинт Блэк, Кирилл Поливко, Никита Кузнецов, Александр Ермаков и Павел Гуров.
Перевод с английского: Ольга Мыльникова, Алексей Мун, Кирилл Поливко.
Корректорская работа: Максим Мухаммедов, Алексей Шлыков, Кирилл Поливко, Александр Ермаков, Анастасия Гастева, Илья Козубовский, Александр Нероев, Алексей Егоров, Павел Гуров, Дмитрий Татти и Иван Ханов.
Адаптация правил: Павел Гуров.
Вёрстка: Илья Козубовский и Александр Ермаков.
Технический редактор: Александр Ермаков.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Ведение проекта: Александр Ермаков.
Железнодорожный барон (помощь с русским изданием): Евгений Щерба.
Бренд-менеджер «Deadlands»: Мэтью Каттер.
Графический дизайн: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков и Илья Козубовский.
Дизайн обложки: Джоэл Кинстл, Саймон Лукас, Александр Ермаков.
Иллюстрация обложки: Mkultra Studio.
Иллюстрации: Аарон Эйсивидо, Трэвис Андерсон, Крис Эппел, Том Бэкса, Мелисса А. Бэнсон, Теодор Блэк, Питер Брэдли, Бром, Хизер Бёртон, Пол Кэррик, Джим Крэбтри, Томас Денмарк, Крис Дорнаус, Джейсон Энгл, Эдвард Фэттерман, Том Фаулер, Карл Фрэнк, Дэн Фрэзир, Рэнди Гэллигос, Гарем, Тим Гёрстмар, Саймон Густафссон, Фридрих Хаас, Пол (Проф.) Герберт, Лин Хантер, Саймон Айбл, Чарльз Киган, Майк Кимбл, Лиссанна Лэйк, Эйприл Ли, Уильям О'Коннор, Паоло Паренте, Аллан Поллак, Майк Раабе, Рон Спенсер, Ричард Томас, Пит Вентерс, Брайан Вэквиц, Джеймс Уолтерс, Блэйк Уилки, Джон Уорсли, Шайенн Райт.
Карта Дикого Запада: Джаред Бланко.
Плейтестеры: Дэн Адамски, Том Ангус, Пит Аткинсон, Стив Бартелл, Стефан Бэкер, Гэри Бауэрбэнк, Том Браксма, Пётр Брэйшэк, Крис Селлестино, Харальд Чучлик, Роб Клардиж, Эрик Каунтс, Маркус Финстер, Картер Гейерман, Джеймс Гейерман, Грег Грусков, Марк Хэймилирс, Тим Хэннон, Винс Наффмэн, Пётр Корис, Михал Кузняцки, Джос Лауверс, Эрика Лексен, Роб Ласк, Гэри Мэтьюс, Мэрсин Островски, Джулиан Притчард, Джэсс Рэй, Эндрю Рид, Дэвид Росс, Том Рюд, Бенджамин Сколльник, Катерина Сколльник, Шэй Смит, Марк Спаньер, Баз Стивенс, Джозеф Тойфер, Михаэла Триммель, Филлип Ферхаген, Рональд Де Рис, Грег Вален, Элджей Вэрфф, Мартин Уиттик, Том Вишневски, Саймон Рэй, Лу Винар, Сью Винар, Масьеж Зебиски.
Особые благодарности: Клинт Блэк, Дэйв Блюэр, Робб «Тэкс» Эллиотт, Шон Фиш, Джон Гофф, Джон и Кристи Хоплеры, Аарон Айзэк, Джэй, Эми и Хэйден Кайлы, Пётр Корис, Кёрсти, Дилан и Эвелин Лукасы, Роб Ласк, Рэнди Моушондз, Синди Райс, Дирк Рингерсма, Джон Фрэнк Розенблюм, Дэйв Росс, Дженс Рашинг, Зик Спарклз, Тэллер, Пол «Уигги» Уэйд-Уильямс, Фрэнк Ухманович и все те, кто помог нам создать оригинальные «Deadlands».
Посвящение фанатам: Ник Захариасен, Эрик Эйведишиан, Шон Фиш и другие фанаты «Мёртвых Земель», бывшие с нами все эти 10 лет.
Личное посвящение от Шейна Лэси Хенсли: маме, папе, Мишель, Кэйдену и Ронану. Спасибо вам за вашу любовь и поддержку. Вы для меня — всё.

Произведено 19.05.2017. Срок годности не ограничен.
Подписано в печать 29.05.2017. Формат 70×100/16 (165×235 мм).
Гарнитура «Arno Pro». Бумага мелованная. Печать офсетная. Тираж 500 экз.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Дополнительные и раздаточные материалы вы можете найти на сайте издателя.
Поддержка игры осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.

Отпечатано в типографии «НП-Принт»;
197110, Санкт-Петербург, Чкаловский пр. 15.